PlayStation 2 | PSP PlayStation Portable | PLAYSTATION 3

PlayStation®

Revista Oficial - España

92 • SEPTIEMBRE 2008 • 2,95 €
CANARIAS 3,10 €

SÓLO 2'95 € REVISTA + SUPLEMENTO

GRUPO ZETA
8 420565 092005 00092

¡AVANCE EXCLUSIVO!
CALL OF DUTY WORLD AT WAR

¡YA LO TENEMOS!

FIFA 09
FÚTBOL TOTAL
PS3 PS2

¡SÚPER CONCURSOS!
40 BUZZ! CONCURSO DE BOLSILLO
20 FERRARI CHALLENGE
20 SNK ARCADE CLASSICS VOL. 1

¡DESCUENTO EN LOS MEJORES JUEGOS!
5€
DE AHORRO SEGURO EN NUESTROS TÍTULOS RECOMENDADOS...
- Ferrari Challenge: Trofeo Pirelli (PS3)
- MotorStorm Complete (PS3)
- Wall-E (PS3-PS2)
- Naruto Ultimate Ninja Heroes 2 (PSP)

LOS TÍTULOS MÁS ESPERADOS: SILENT HILL HOMECOMING • LITTLE BIG PLANET
FRACTURE • HOME • GUITAR HERO WORLD TOUR • MERCENARIES 2 WORLD IN FLAMES...

GRUPO ZETA

Fundador ANTONIO ASENSIO PIZARRO

Presidente FRANCISCO MATOSAS
Vicepresidente Ejecutivo ANTONIO ASENSIO MOSBAH
Consejeros JOSEP MARÍA CASANOVAS, SERAFÍN ROLDÁN, JULIO GARCÍA
Secretario JOSÉ RAMÓN FRANCO
Vicesecretario ENRIQUE VALVERDE

Director General CONRADO CARNAL
Director Editorial y de Comunicación MIGUEL ÁNGEL LISO

Comité Editorial MIGUEL ÁNGEL LISO, JOSEP MARÍA CASANOVAS, ANTONIO FRANCO, JOSÉ ONETO, ALFONSO S. PALOMARES Y JESÚS RIVASÉS

Director de Área de Revistas y Ocio JOSÉ LUIS GARCÍA
Director de Área de Prensa ROMÁN DE VICENTE
Director de Área de Servicios Corporativos ROMÁN MERINO
Director de Área de Comercial y Publicidad PABLO SAN JOSÉ
Director de Área de Distribución VICENTE LEAL
Directora de Área de Promociones y Marketing MARTA ARIÑO
Director de Área de Libros FAUSTINO LINARES
Director de Área de Desarrollo y Nuevos Negocios AGUSTÍN VITÓRICA

REDACCIÓN
Director MARCOS GARCÍA REINOSO
Director de Arte KOLDO GUINEA
Redactor Jefe BRUNO SOL
Redacción
ROBERTO SERRANO MARTÍN, ANA MÁRQUEZ SALAS (Playstyle), DANIEL RODRÍGUEZ MARTÍN, PEDRO BERRUEZO PADILLA
Maquetación
JOSÉ LUIS LÓPEZ IBÁÑEZ (Jefe de Sección), FRANCISCO CABALLERO
Colaboradores
LÁZARO FERNÁNDEZ, RAÚL BARRANTES, JAVIER BAUTISTA, ISABEL GARRIDO, DAVID CASTAÑO, IGNACIO SELGAS, DAVID NAVARRO MIGUEL ÁNGEL SÁNCHEZ, RAFA NOTARIO, JAVIER ITURRIOZ
Sistemas Informáticos JAVIER RODRÍGUEZ

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área CARLOS RAMOS
Directora Comercial ESTHER GÓMEZ
Jefe de Marketing FERNANDO VALLARINO
Adjunta a la Dirección de Área ÁNGELA MARTÍN
Director de Desarrollo CARLOS SILGADO
Director de Producción JORDI OMELLA

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 104 694 de 9 a14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Cataluña FRANCISCO BLANCO
Directora de Publicidad Internacional GEMA ARCAS
Coordinación de Publicidad MAR SANZ

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: JULIÁN POVEDA (Director). FRANCISCO ANDRES (Director de Equipo) MAR LUMBRERAS (Jefe de Publicidad) c/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: FRANCISCO BLANCO (Director de Publicidad en Cataluña) JUAN CARLOS BAENA (Jefe de Equipo) C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JAVIER BURGOS (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: MARIOLA ORTIZ (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: JESUS Mª MATUTE (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO (Delegada). Tel 653 904 482.
Galicia: MARIAN GARRIDO (Delegada). Avda. Rodríguez de Viguri, 47 Bajo 15703 Santiago Telf. 981 57 17 15
Aragón: ALEJANDRO MORENO (Delegado). Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00
Castilla-La Mancha: ANDRES HONRUBIA (Delegado). Tinte, 23 Bº Edif. Centro 02001 Albacete Telf. 967 52 42 43

INTERNACIONAL: GEMA ARCAS (Directora de Publicidad Internacional)
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO. **ALEMANIA:** L.G.A. Munich. Tanja Schrader. Tel. 49 89 92 50 35 32. tanja.*schrader@iga.burda.com* **FRANCIA:** L.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel 331 41 34 81 88. *vwright@i-g-a.com* **ITALIA:** L.G.A. Milano. Robert Schoenmaker. Tel. +39 02 62 69 44 41. *robert@hfga.it* **GRAN BRETAÑA:** L.G.A. London. Eva Twine-Probst. Tel. +44 207 150 7432 *eva.twine@igalondon.co.uk* **HOLANDA:** Axe Media. Lennart Axe. Tel. +32 26 474 660. *l.axe@axmedia.be* **PORTUGAL:** Ilimitada Publicidade. Paulo Andrade. Tel. +351 213 853 545. *ilimitada@ilimitadapub.com* **GRECIA:** Publicitas Hellas. Sophie Papapolyzou. Tel. +3016 851 790 *publihel@hellasnet.g* **SUIZA:** Triservice. Philippe Girardot. Tel 41 227 96 46 26. *info@triservice.ch* **ESCANDINAVIA:** L.G.A. Karin Södersten. Tel. 46 8 457 89 07. *Karin.sodersten@interdeco.se* **USA:** L.G.A.New York. Dawn Erickson. Tel. 1 212 767 65 73 *derickson@hfmus.com* **CANADA:** HIP Heidi Sarazen. Tel. 001 416 463 03 00 *heidisarazen@hotmail.com* **JAPON:** Pacific Business Inc. Mayumi Kai. Tel 81 3 3661 61 38. *kai-pbi@gol.com* **DUBAI:** Iceberg Media. Ivan Montanari. 00 97 143 90 89 99 *ivanmontanari@hotmail.com* **INDIA:** Mediascope Publicitas. Marzban Patel Tel 9122 22 87 57 17 *Marzban@media-scope.com* **THAILANDIA:** Dynamic Vision. Vatcharaporn Mangkonkarn. Tel. 662 938 61 88. **TAIWAN:** Lewis Int'l Media. Louis Huang. Tel. 886 2 2709 8348

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.



MÁS MADERA



Bruno «Nemesis» Sol
REDACTOR JEFE
bsol.ps@grupozeta.es
«Dentro de poco tendré más canas, enemigos y dinero que Solid Snake»



Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«Cuando estoy piripi me quito el poncho y bailo»



Roberto «R. Dreamer» Serrano
rserrano.ps@grupozeta.es
«Me gusta jugar a Silent Hill Homecoming en los cierres»



Pedro «John Tones» Berruezo
pberruezo.ps@grupozeta.es
«Quiero cenar fuera de mi casa y dentro de la tuya»

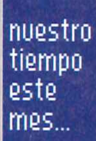


Daniel «Last Monkey» Rodríguez
dani.ps@grupozeta.es
«De mayor quiero ser cajero automático o militar suizo»

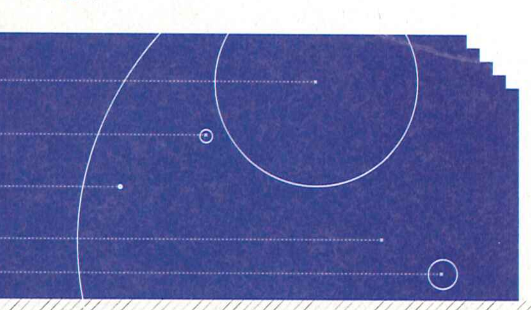


Todavía nos quedan unas semanas para lucir nuestros morenos, fantasear con las noches más locas del verano y quitar esos granitos de arena que aún permanecen incrustados en nuestra PSP playera. Desde aquí os recomendamos encarecidamente que disfrutéis de lo que queda de la estación estival y que intentéis no pensar mucho, sabemos que es imposible, en todas las novedades que inundan este número. ¿Hay alguien capaz de no imaginarse surcando los entramados vectoriales de Home, los escenarios bidimensionales de Little Big Planet o el rectángulo de juego de FIFA 09? Sospechamos que no y por eso en estas páginas tenéis suficientes promesas lúdicas como para aguantar un poquito más hasta la llegada de la temporada alta del videojuego, que ya comienza a despuntar en el horizonte. Pero eso será una historia que será contada en otro momento, en la revista de octubre.

Marcos «The Elf» García
DIRECTOR
marcos.ps@grupozeta.es



nuestro tiempo este mes...



7 días tardó John Tones en darse cuenta de que Pure y MotorStorm 2 son dos juegos diferentes.

5 minutos le duran a De Lúcar los mandos de PS3 en las manos antes de despellejarlos y crujirlos.

43 seg. de pausa entre partido y partido con la beta del FIFA 09. ¡No hay quién trabaje así!

3 semanas tardó David «Wiki» Navarro en hacer la sección de noticias. ¡Mira que tarda el chiquillo!

6 horas al día persiguiendo a bellas becarias (Curro).



Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.





Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.



Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde el Blu-ray.



Te informamos del uso del Sixaxis en cada juego.

CÓMO PUNTUAMOS

Nuestros redactores juegan a fondo a cada uno de los títulos que analizan. Sin fanatismos personales, exprimen cada una de sus cualidades y repasan todos sus apartados con rigor para adjudicar la nota en cada una de sus categorías. Por supuesto, es una opinión personal de cada uno de ellos, pero con toda la objetividad posible.

sumario

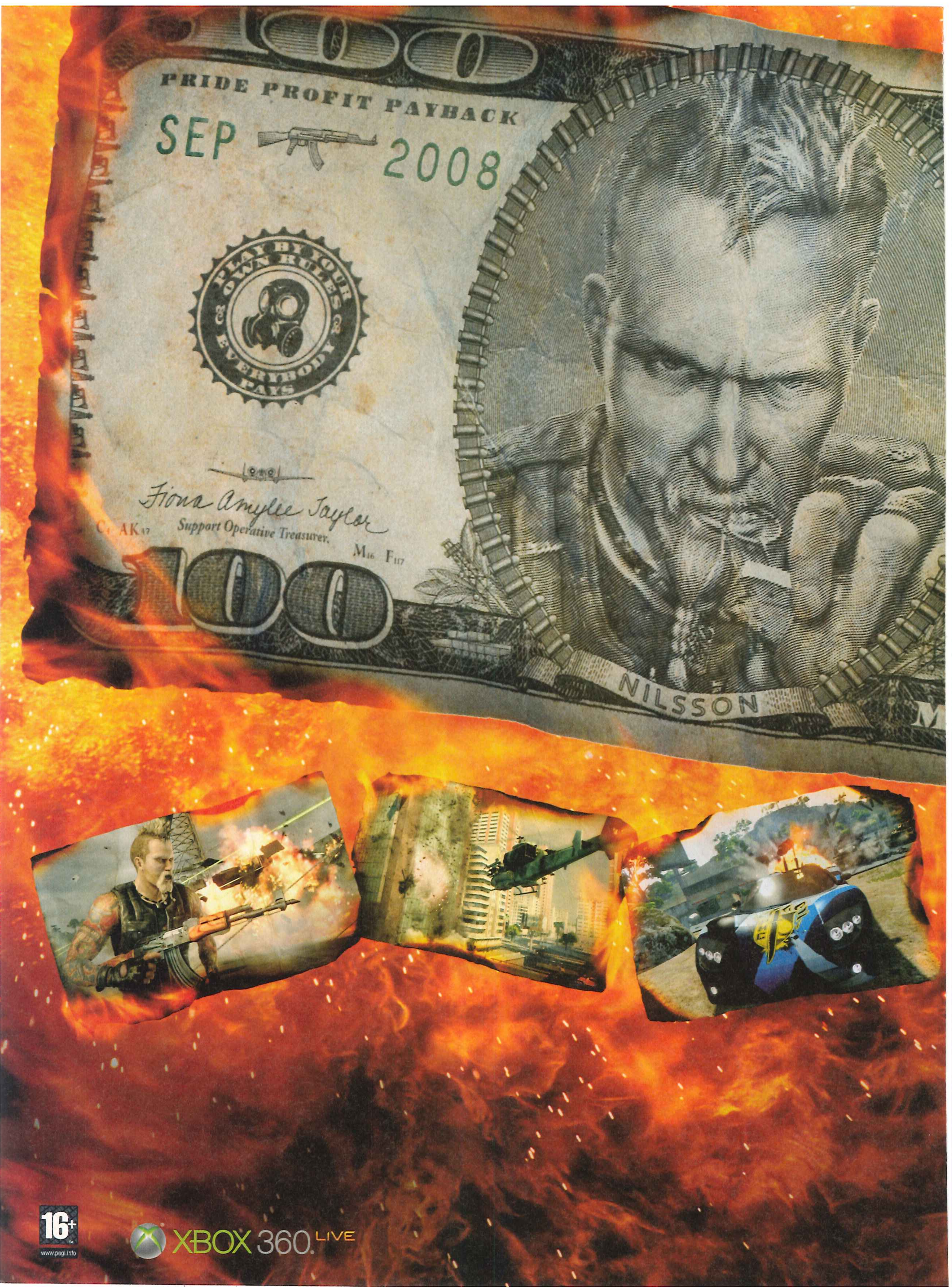
#92
SEPTIEMBRE
2008





CONRADO CARNAL, DIRECTOR GENERAL DE GRUPO ZETA

El Consejo de Administración de Grupo Zeta ha decidido nombrar al actual director financiero, Conrado Carnal, director general del grupo, con máximas competencias en el área de gestión. Conrado Carnal es ingeniero industrial en ICAI (MBA por ESADE y PDG por IESE). A lo largo de su trayectoria profesional, ha ocupado diversos puestos de alta dirección en áreas de economía, recursos humanos, control de gestión y finanzas en empresas de ámbito internacional en el sector de la siderurgia, la ingeniería y la construcción. Hasta el momento de su incorporación a Grupo Zeta, hace siete años, era subdirector general corporativo del grupo Temoinsa. Anteriormente, ocupó diversas responsabilidades directivas en el grupo Celsa. Nacido en Manzanares (Ciudad Real), Conrado Carnal compagina su actividad laboral con la enseñanza como profesor de Finanzas Internacionales de ESADE.



PRIDE PROFIT PAYBACK
SEP 2008
PLAY BY YOUR OWN RULES & EVERYBODY PAYS
Fiona Amylee Taylor
Support Operative Treasurer.
100
NILSSON
16+
www.pegi.info
XBOX 360 LIVE



TECNO

CONEJITOS PARLANCHINES

Nabaztag de Violet

Haz que el conejo de Violet haga todo por ti, que lea tus SMS del móvil, una página web o incluso un cuento. Además de hablar, responde a tu voz y puede reproducir música. Puedes programarlo para que cada mañana te despierte leyéndote las noticias de tu periódico On-line favorito, que te diga el tiempo que va a hacer, sintonizar la emisora de radio que te gusta... en definitiva, pondrá Internet en tus oídos.

135 € www.nabaztag.com



WALL-E

La nueva película de Disney/Pixar convertida a videojuego. Sometemos las tres versiones (PS2, PSP y PS3) a examen en la página 82.

UNA VERDAERA JOYA DE MP3

S2 de Samsung

Hoy en día puedes encontrar un amplio abanico de MP3: pequeñitos, versátiles, con gran capacidad de almacenamiento... pero ninguno ofrece lo que este S2. Un diseño de excepción, pues está inspirado en una piedra preciosa (disponible en cuatro colores). Además, va equipado con tecnología punta para proporcionar una mayor calidad de audio. 35 € (1 GB) - 45 € (2 GB)
www.samsung.com

TRES DE NECESIDAD

Lo último para tu PlayStation 3 y PSP

1 T-X3 Charge Hub para PS3

Se trata de un dispositivo de Thrustmaster que incorpora tres puertos USB a la consola, permitiendo cargar dos mandos, incluso con la consola apagada. Su precio es de 29,99 €.

2 Driving Force Wireless de Logitech

Para hacer la experiencia más real en juegos de conduccion, Logitech lanza este volante para PS3 con base extensible, acelerador integrado y control de frenos. 79,99 €

3 GO!explore

Sony ha creado un receptor GPS para conectar a tu PSP y un UMD con los mapas de los países más importantes: 119 € (GPS y UMD), 149 € (GPS, UMD y soporte para coche), 299 € (PSP, GPS, UMD y soporte para coche).



El detalle.
Finísimo MP4 Star.

Este dispositivo se desmarca de sus rivales por su formato ultradelgado (70 x 47 x 12 mm), con una pantalla de 1'8". Posee una capacidad de almacenamiento de 2 GB y una batería de litio recargable. Es de Ingo Devices (19,99€)

¿UN MANOS LIBRES?
Breeze de Philips

Sí, se trata de un kit manos libres bluetooth para el coche. Es muy ligero con detalles de cristal sobre una superficie en negro brillante (también disponible en blanco). De sus características técnicas, destacar que resiste unas 5 horas de tiempo de conversación con un radio de cobertura de hasta 10 metros. 200 € www.philips.es



EXPRÉSATE
Nokia 5320

Con un diseño moderno y juvenil este móvil ha sido diseñado especialmente para poder disfrutar de la música y los juegos con facilidad. Incluye una función (Say and Play) capaz de reproducir un tema musical con sólo pronunciar su título o el nombre de su intérprete. Lleva una memoria ampliable hasta 8 GB y goza de las ventajas 3.5G. 239 € www.nokia.es

MINI TELE PORTÁTIL
AIRIS M208

Ideal para teleadictos. AIRIS reinventa las dimensiones televisivas con este sistema de 3 pulgadas que incluye TDT de serie y cuenta con una resolución de pantalla de 320 X 240. Además, permite escuchar la radio. Apenas supera los 200 gramos (115 x 77 x 21 mm) e incorpora batería con una autonomía de 3 horas y media de duración. Va equipada con adaptador para mechero de coche, alimentador AC para corriente, funda de transporte... 119 € www.airis.es





Entra en la web de PlayStation Revista Oficial para seguir al día las noticias más importantes, nuestros test o lo que está por llegar... Y, por supuesto, los mejores reportajes y las guías más exhaustivas para que no te pierdas ni un secreto de tus juegos favoritos de PlayStation.

SONY ANUNCIA LA PLAYSTATION 3 DE 80 GB

Llegará a zona PAL el 27 de agosto. Tiene las mismas características que la de 40 GB pero con el doble de capacidad, DualShock 3 y mismo precio

David Reeves, el presidente de **Sony Computer Entertainment Europe** lo anunció durante la conferencia de **Sony** en el **E3**. *«Hemos escuchado a nuestros clientes y estamos encantados de ser capaces de dar respuesta a una de sus peticiones más importantes»*. Continuaba: *«hay más contenido descargable del que nunca ha habido y queremos hacer mayor énfasis en la posibilidad de que el propio usuario pueda generar contenido»*. El objetivo es tener más espacio para almacenar juegos, películas, imágenes, música o fotos, con el fin de seguir convirtiendo a **PS3** en un producto de entretenimieto doméstico para una gran variedad de consumidores, desde los jugadores más experimentados hasta un público interesado en el entretenimiento en general.



Grandes juegos al mejor precio

Estos cinco títulos inauguran la serie *Platinum* de **PS3**. Estarán disponibles desde el 21 de agosto a 29,99 € y con el tiempo les seguirán muchos más éxitos de ventas. Si no los jugaste en su día, ya no tienes excusa para hacerte con los mejores juegos del primer año de PlayStation 3.



Con cuentagotas. Así nos están llegando las imágenes de la nueva entrega de Pro Evolution Soccer. Esperemos que dentro de poco haya más información.

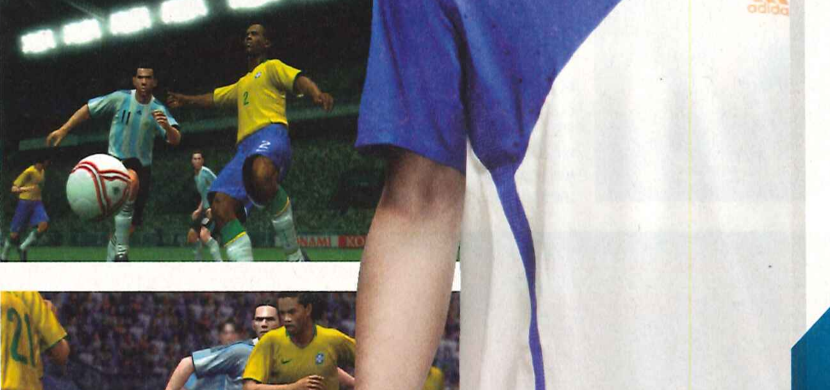
MESSI, EL FICHAJE DE PES 2009

El jugador argentino protagonizará la portada de PES para las tres plataformas de Sony C.E.

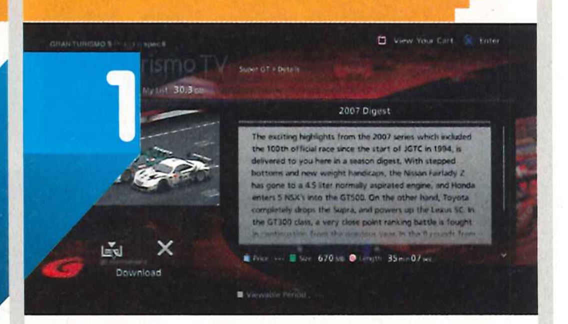
El joven *crack* argentino del F.C. Barcelona aparecerá también en la campaña y en los productos promocionales. *«Muchos jugadores de hoy en día son conscientes del realismo y técnica de la saga PES»*, afirmó durante la firma del acuerdo. *«Es un juego que realmente refleja toda la técnica y control del fútbol real»*.

Poco más se sabe de ***PES 2009*** a día de hoy. **Konami** sólo ha anunciado que la nueva entrega tendrá contundentes mejoras en el aspecto gráfico, lo que, según sus creadores, asegurará un realismo total en los movimientos de los jugadores sobre el terreno de juego. También ofrecerá nuevas funciones que darán más libertad para confeccionar jugadas, animaciones mejoradas y una jugabilidad aún mayor. ¡Ya estamos expectantes!





TRES DE GRAN TURISMO 5



1 Ya está aquí GT TV. Puedes acceder a él directamente desde GT 5 Prologue vía PSN. Ofrece material original de la saga, así como algunos de los contenidos más importantes del mundo del motor.

2 Conduce un Evora. El nuevo modelo Lotus, que saldrá al mercado en 2009, ya se puede conducir desde PS3. Los asistentes al stand de Lotus en la British International Motorshow podrán probar el coche un año antes de que salga al mercado, de una manera tremendamente fiel a la realidad.



3 GT Academy. Ya hay ganador de la final española de GT Academy, la competición que reúne a los mejores corredores de Gran Turismo. Su nombre es Daniel López, y le acompañarán los dos finalistas a Silverstone, donde competirán con los mejores de Europa para conseguir una licencia oficial de piloto.









Superpoblación. DC Universe Online presentará una historia que atará cabos sobre la repentina aparición de tantos superhéroes (los jugadores, vaya). Entre las muchas opciones del juego, estarán también, por supuesto, los grupos para actuar en conjunto. En este caso se llamarán, como no podría ser de otro modo, Ligas.

DC UNIVERSE ONLINE

O cómo convertirse en superhéroe

Aunque en el **E3** no pudimos verlo (porque el juego tal cual lo enseñaron sólo en la **Comic-Con** una semana después), sí pudimos hablar de *DC Universe Online* y preguntar a nuestro antojo a sus desarrolladores, **Sony Online Ent.** El juego será un MMO más enfocado a la acción que al enciclopedismo, donde podrás elegir a un héroe o villano y elegir un tipo de poder (hielo, por ejemplo). En cada partida se eligen cuatro habilidades de ese tipo de poder, pudiendo así desempeñar diferentes roles cada vez. Y esto es sólo el principio: habrá célebres héroes actuando en la ciudad y, por lo que nos dijeron, hasta identidades secretas para tu personaje...





En 2.5 D. Así será el aspecto gráfico de Battle Fantasia para PS3. Gráficos en 3D y jugabilidad en 2D. Se está poniendo de moda y el resultado, en este caso, es tremendamente satisfactorio.

Arte made in Iwasaki. No sólo los desarrolladores de Guilty Gear han participado en la creación del juego, sino que el genio Emiko Iwasaki se ha encargado del apartado artístico.

BATTLE FANTASIA

Buenas noticias para los amantes de los juegos de lucha en 2D. **Arc System Works**, los creadores de la saga *Guilty Gear*, están desarrollando un nuevo título para **PS3**. *Battle Fantasia*, que saldrá en el primer trimestre de 2009, será muy diferente al resto de juegos de su género. Posee características similares a los títulos de rol ya que, aunque hay barra de vida, el sistema se basa más en puntos de daño o HP. Cada luchador, hay 12 en total, tendrá sus atributos diferenciadores, lo que podrá aportar grandes cambios en la jugabilidad. Habrá varios modos de juego, entre los que destacan el On-line y el Historia, con un argumento que será muy fiel a la herencia japonesa y el manga.



Shave your Style™

¡Nueva!

cruZer4

Lo último en afeitado facial y corporal

body & face


Afeita


Perfila

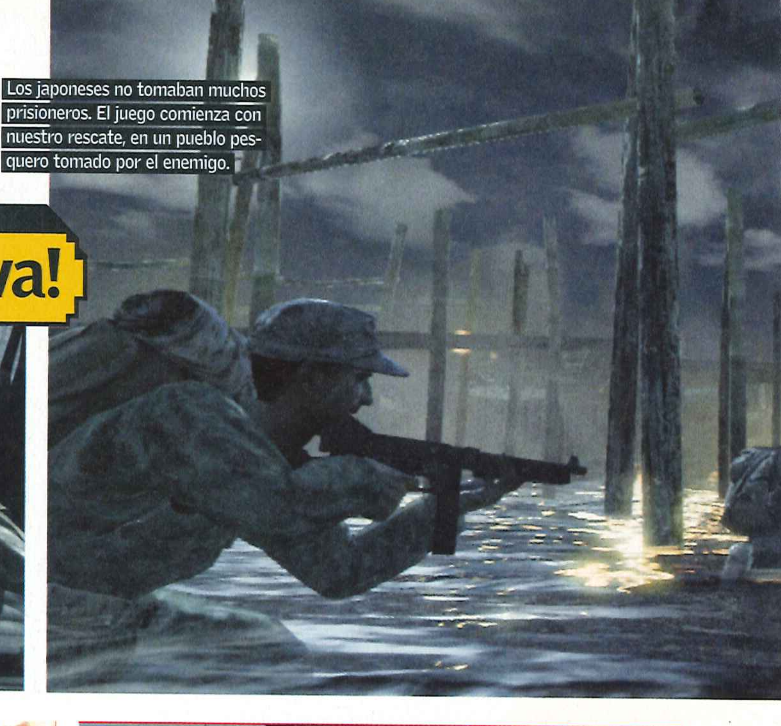

Recorta


Incluso bajo la ducha



www.braun.com/es/cruzer

PlayStation Revista Oficial ¡Exclusiva!


Los japoneses no tomaban muchos prisioneros. El juego comienza con nuestro rescate, en un pueblo pesquero tomado por el enemigo.







» Máquinas de guerra. Las tácticas del ejército alemán serán muy distintas de las del ejército imperial japonés: del brío kamikaze de la infantería nipona a la férrea organización de la máquina de guerra alemana y sus numerosas unidades mecanizadas.



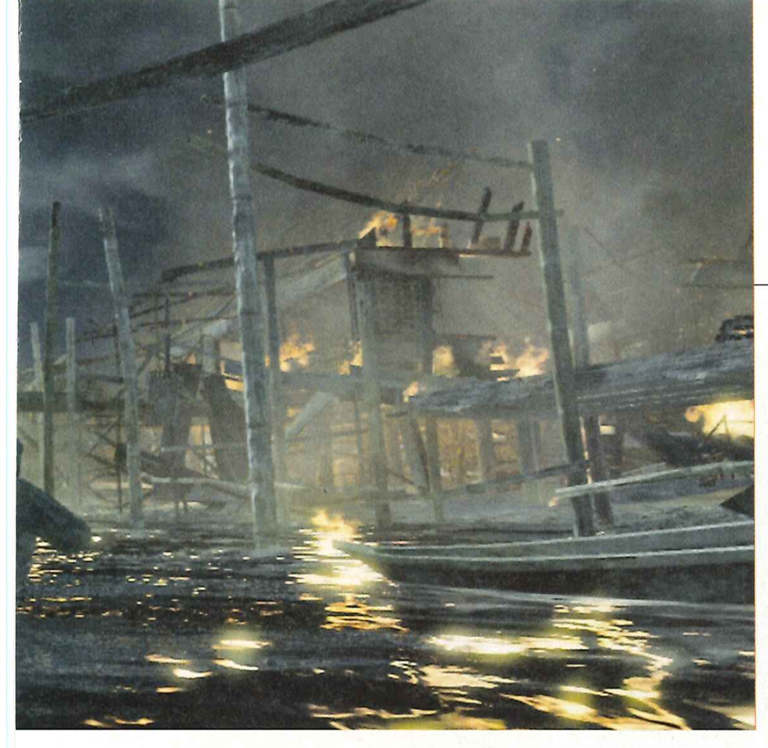
CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

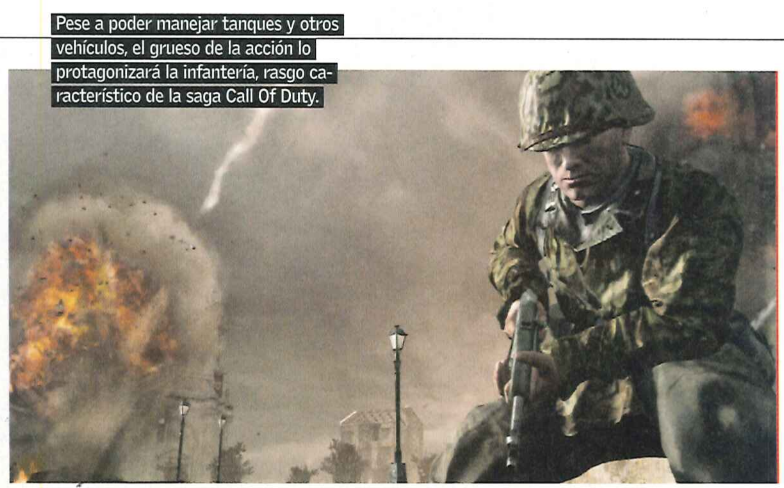
¡PROBAMOS EL MÁS DESEADO!

Treyarch realiza su mayor esfuerzo para abordar el conflicto más popular en los juegos de acción

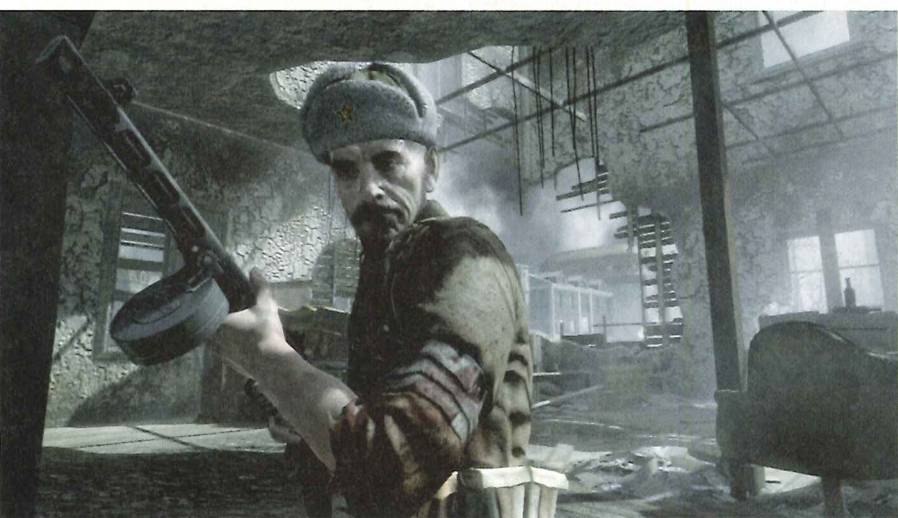
Si bien **Activision** no tomó parte en el pasado **E3** de Los Ángeles como participante oficial, su presencia se dejó sentir mucho durante esa semana de julio... especialmente para nosotros, invitados de excepción a las oficinas de **Treyarch** en Santa Monica donde, gracias a la amabilidad tanto de los desarrolladores como del equipo de relaciones públicas de **Activision**, pudimos probar en rigurosa exclusiva una *demo* jugable de ***Call Of Duty: World At War***, la esperadísima continuación de la saga que ha sentado un nuevo estándar de calidad en el género de la acción en primera persona. **Infinity Ward** dejó con *Modern Warfare* el listón altísimo, pero **Treyarch** no parece haberse acobardado a la hora de afrontar este *shooter* que tendrá como ambientación la Segunda Guerra Mundial, dividida en dos escenarios: el frente ruso, entre rusos y nazis, y la guerra del Pacífico, entre americanos y japoneses. Pudimos probar a placer el nuevo modo cooperativo en varias fases de este escenario, mano a mano con un miembro del equipo de **Treyarch**. Frente a una gigantesca pantalla de cine y con un sonido atronador, comprobamos cómo se han escuchado las sugerencias de la comunidad de jugadores: haciendo más letales y realistas las armas, e implementando un sistema de recompensas

La jungla en llamas. El lanzallamas será un arma vital: perfecto para eliminar coberturas en cuevas y trincheras japonesas.





Pese a poder manejar tanques y otros vehículos, el grueso de la acción lo protagonizará la infantería, rasgo característico de la saga Call Of Duty.



Camaradas. La fase en el frente ruso mostrada nos pone en la piel de un joven soldado del ejército rojo que deberá seguir a un viejo y herido veterano para eliminar, con tácticas de francotirador, al general alemán a cargo de la ofensiva enemiga.











EL SONIDO DE LA GUERRA. Treyarch ha hecho un verdadero esfuerzo técnico para crear un sonido posicional y envolvente: los insectos, el agua, el aire en las copas de los árboles... todo suena.



El multijugador se ve reforzado al combinar juego competitivo y cooperativo, con recompensas y experiencia en ambos modos.



Llegarás con las tropas rusas hasta ondear la bandera del Reichstag, en Berlín, en esta historia de venganza.



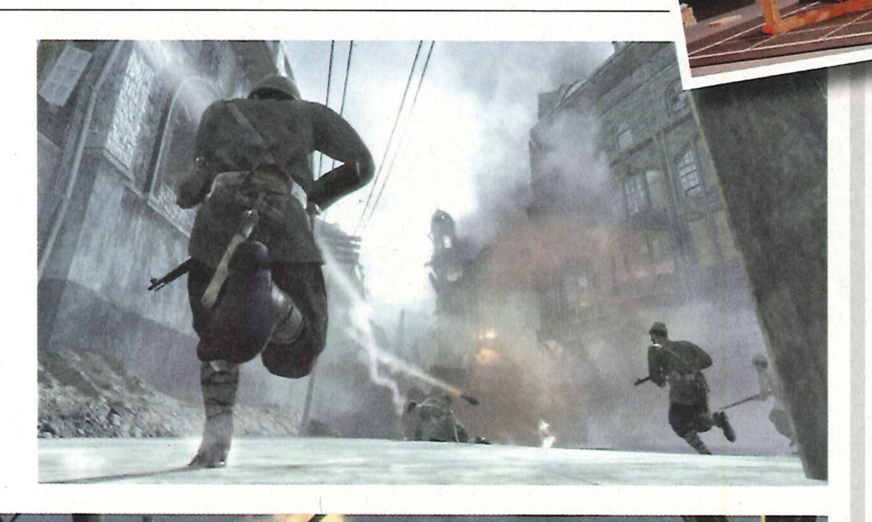


Habrá armas más letales que en anteriores COD: una ráfaga de esta metralleta rusa bastará para despachar a un enemigo.

Probamos el nuevo modo cooperativo, mano a mano, con Treyarch

y experiencia tanto para el modo multijugador On-line competitivo como cooperativo. De este modo, se podrá jugar toda la historia con hasta 3 amigos más, y el mejor jugador progresará más rápido. Incluso será posible jugar con un amigo en una única consola a pantalla partida. También fuimos testigos de cómo se han plasmado a la perfección las tácticas del ejército imperial japonés, con emboscadas y ataques sorpresa continuos que nos tuvieron en tensión durante toda la demostración. Hank Keirsey, teniente-coronel retirado del ejército americano, vuelve a ser asesor militar de la serie y nos contó la manera de luchar de los japoneses: hasta el último hombre, sin rendirse jamás. Así pues, los programadores han puesto mucho empeño en reflejar este aspecto en concreto dentro del enfrentamiento bélico. Pudimos dar fe del buen trabajo de un equipo al que le queda poco más de un mes de desarrollo (llevan más de dos años, alternándose en la saga con *Infinity Ward*): la acción es brutal y muy rápida; la cobertura, fundamental; los escenarios están cuidados al detalle; el sonido es totalmente envolvente y posicional (más de 120 canales de audio) y las armas disparan con especial realismo, con unas físicas muy cuidadas y una selva que pudimos quemar a placer con el lanzallamas, arma fundamental en el Pacífico. Con una historia cuidada, escenarios muy atractivos, un apartado técnico de primera magnitud y modos multijugador completados, y aún más pulidos que en *Modern Warfare*, auguramos a este ***World At War*** un éxito igual o superior al de su antecesor.

» **Tecnología.** El armazón de un bombardero anfibio «Consolidated PBY Catalina» fue recreado en el hangar de Treyarch para las capturas de movimiento.







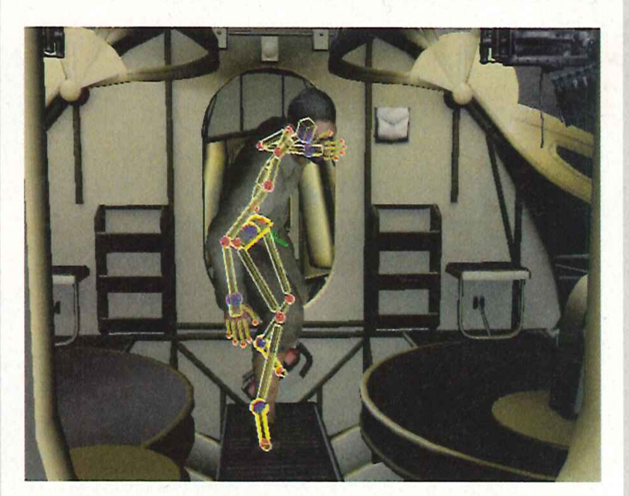


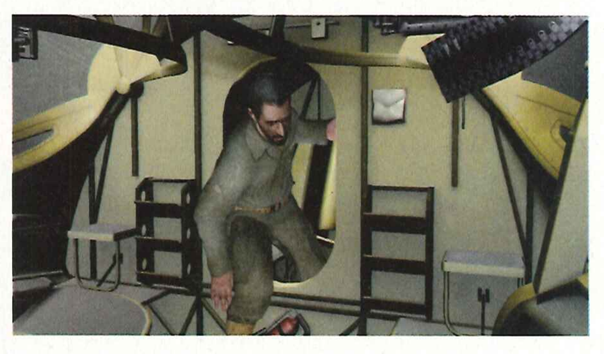
Muerte desde el cielo. A bordo de un bombardero anfibio americano ametrallaremos sin piedad a la flota japonesa.



» **El horror de la guerra.** La crueldad del ejército nipón queda patente, aunque también veremos a soldados americanos ejecutando a japoneses.

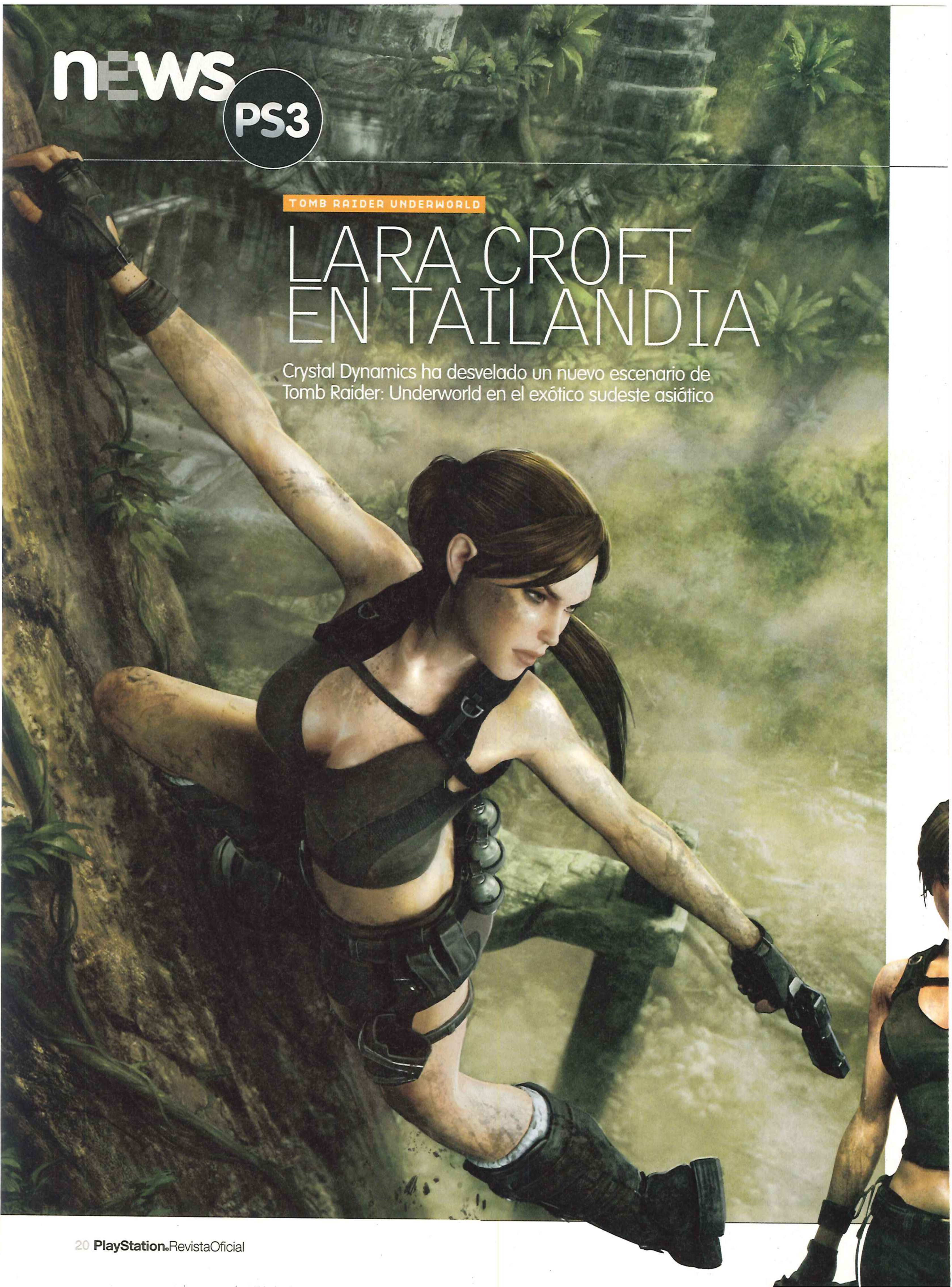






Tecnología del S.XXI para la Gran Guerra del XX.

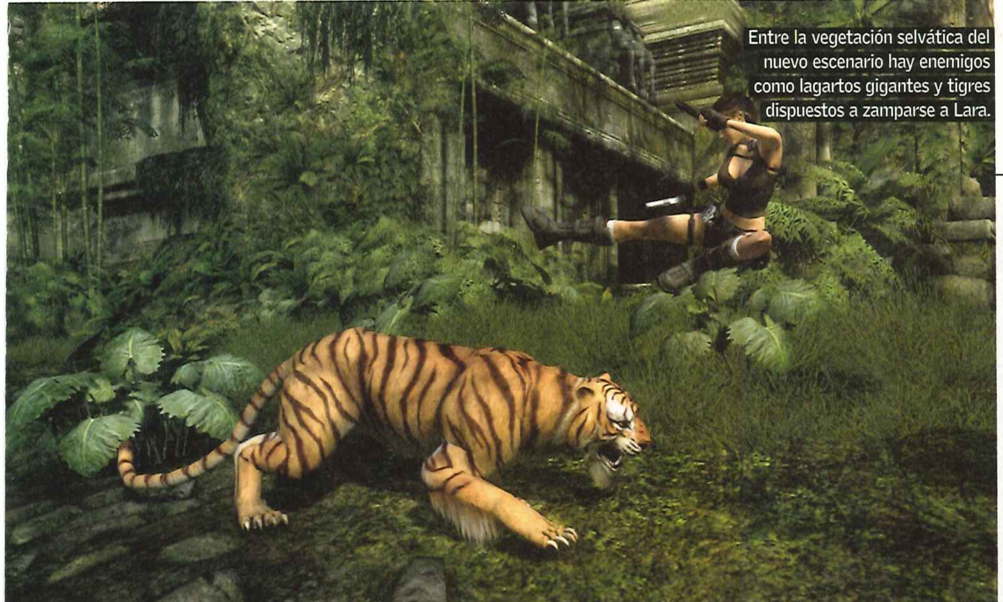
Hasta el último detalle se ha cuidado para una de las producciones más importantes de Activision de la temporada, como estas animaciones y capturas de movimientos para una fase a bordo de un avión que nos recordó a la de COD4.



TOMB RAIDER UNDERWORLD

LARA CROFT EN TAILANDIA

Crystal Dynamics ha desvelado un nuevo escenario de Tomb Raider: Underworld en el exótico sudeste asiático



Entre la vegetación selvática del nuevo escenario hay enemigos como lagartos gigantes y tigres dispuestos a zamparse a Lara.





Lara nos demostró su buen estado de forma realizando todo tipo de proezas en el exigente escenario que tuvimos oportunidad de conocer.

Los emplazamientos exóticos que va a visitar Lara Croft en *Tomb Raider: Underworld* van camino de romper todos los récords de la saga. Después de que **Eidos** desvelara las primeras pantallas del escenario del mar Mediterráneo, nos deja ahora unas espectaculares imágenes de unas ruinas selváticas en Tailandia.

La escultural arqueóloga comienza este nivel en su yate. Cuando por fin consigue escalar un acantilado, se interna en la jungla para descubrir un templo en el que tendrá que sortear mil y un peligros. Pero en Tailandia no sólo hemos podido disfrutar del esplendor gráfico de *Tomb Raider: Underworld*, también hemos descubierto cómo se enfrenta Lara a su nueva aventura. Además de nadar, la hemos visto pisotear arañas, combatir contra tigres y gigantescos lagartos, ha sido sorprendida por una bandada de murciélagos y, por supuesto, la hemos visto utilizar su gancho multiusos para sujetar un enorme bloque de piedra y derribarlo.

La puesta en escena dejó claro, además, que el juego va a exprimir al máximo las dotes circenses de la protagonista. Saltos ajustados, arriesgados paseos de funambulista y resolución de esos *puzzles* que siempre han desquiciado y alentado a los seguidores de la saga desde sus inicios. Sin duda, **Crystal Dynamics** ha sabido afrontar el paso de la franquicia a la nueva generación. Tendremos oportunidad de comprobarlo el próximo 21 de noviembre, fecha prevista para su salida al mercado. Mientras tanto, toca imaginar qué otros lugares visitará Lara.

Tomb Raider: Underworld se pondrá a la venta el 21 de noviembre

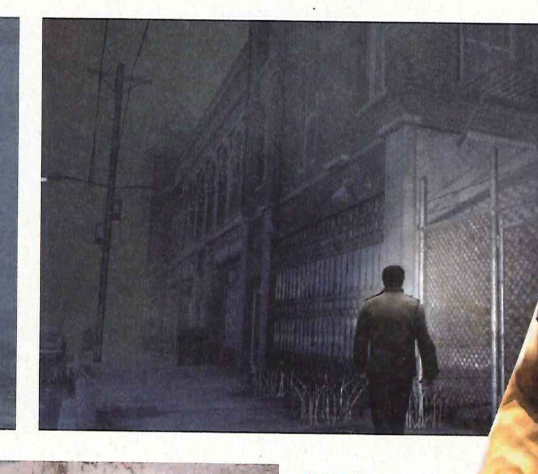


¡YA HEMOS JUGADO!



Alex sostiene en sus manos uno de los adorables conejitos que aparecían en la tercera y también en la cuarta entrega.





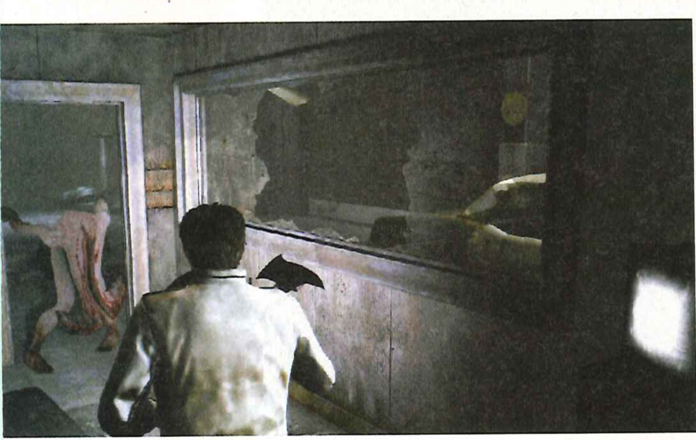


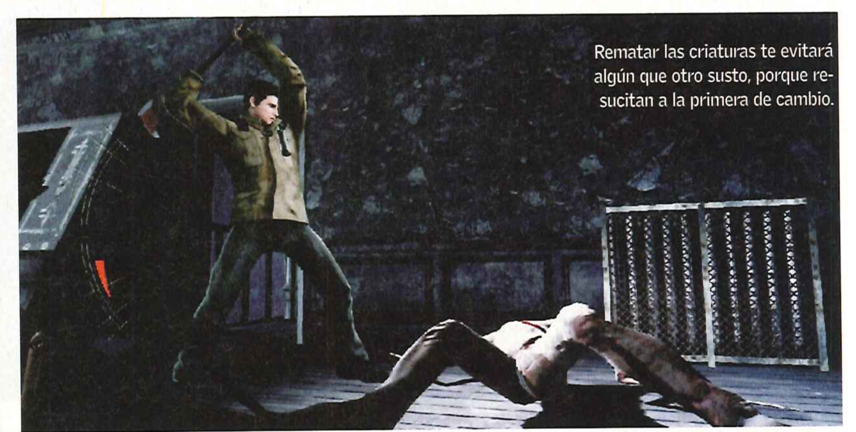
« Acción y monstruos. La quinta entrega de Silent Hill da un giro en la serie al dotar al personaje principal de una mejor aptitud para los momentos de acción. No sabemos si la apuesta les saldrá tan bien como a Capcom con Resident Evil 4, pero por lo menos promete espectaculares combates contra las criaturas del «otro lado».











Rematar las criaturas te evitará algún que otro susto, porque resucitan a la primera de cambio.

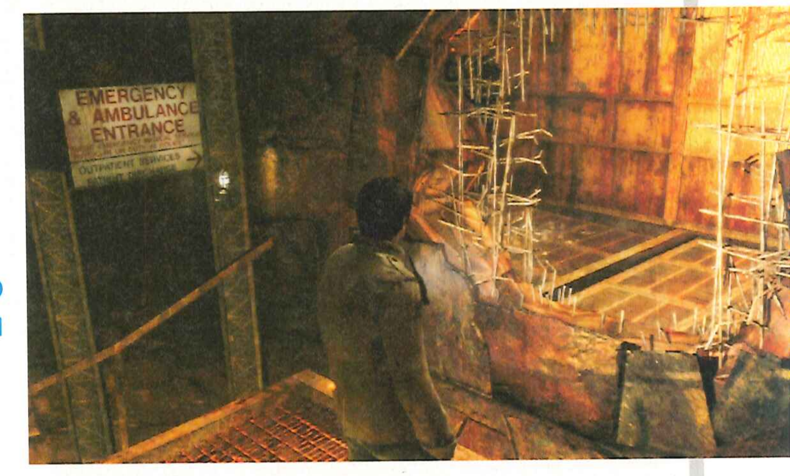
SILENT HILL: HOMECOMING

¡A LA VENTA EN SEPTIEMBRE!

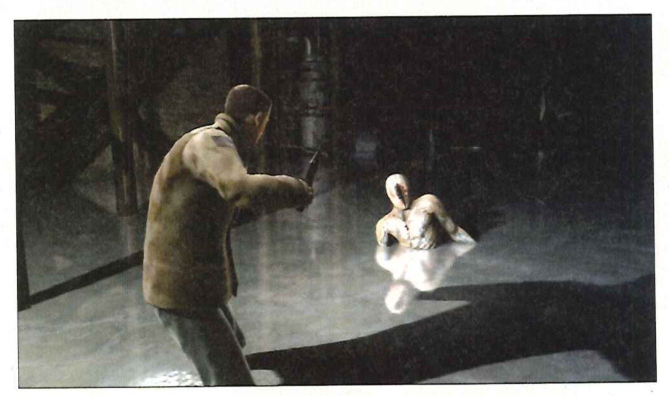
El esperado momento se ha producido y hemos puesto nuestras garras sobre la quinta encarnación de la saga

El instinto suele aferrarse a la máxima de que la primera impresión es la que cuenta. Esta vez dejaremos de lado nuestro punto más animal y le daremos un voto de confianza a **The Collective**, ya que la *pre-alpha* que hemos probado de *Silent Hill: Homecoming* no se encontraba todavía a la altura de nuestras expectativas, sobre todo, dada la excelente trayectoria de sus antecesores. Afortunadamente vamos a tener que esperar muy poco para comprobarlo, porque el juego llegará a las tiendas en septiembre.

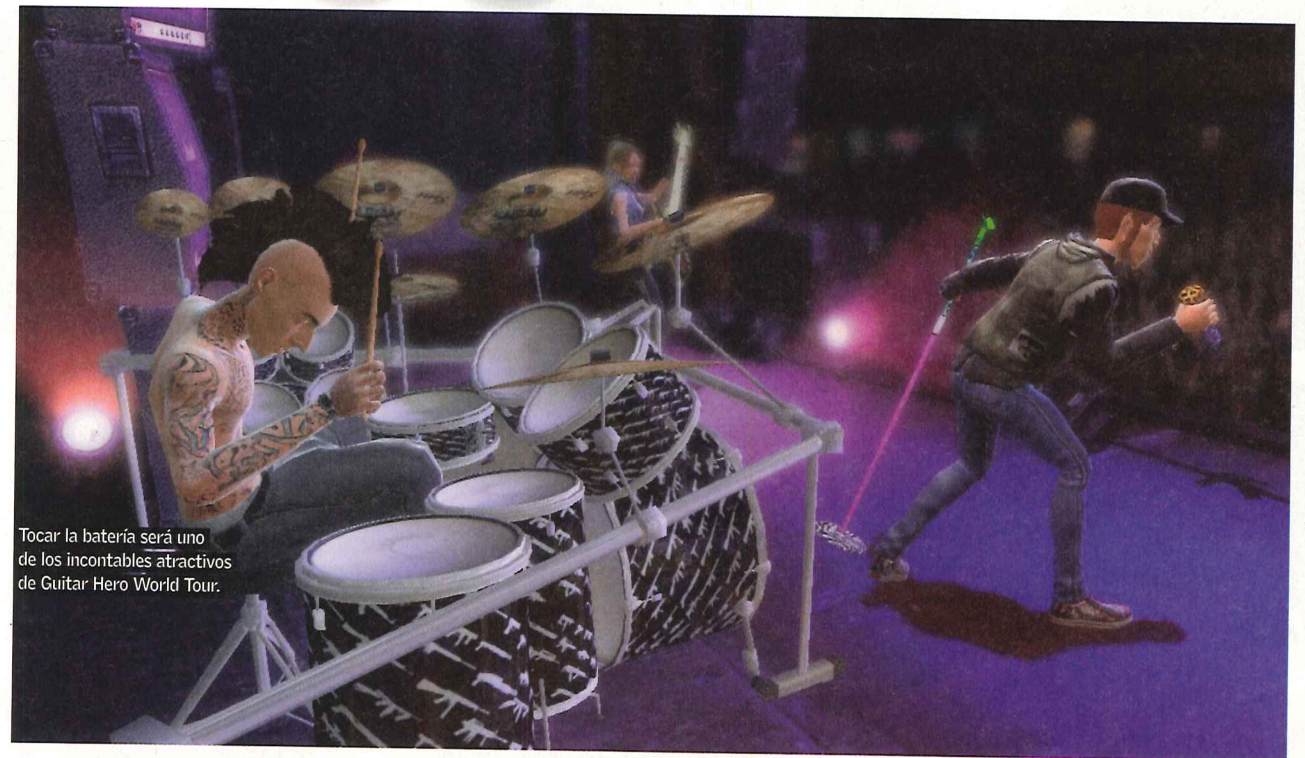
Y os preguntaréis que qué es lo que hemos podido jugar. Pues básicamente, la llegada de Alex Shepherd a su pueblo natal. Las calles están asoladas por la niebla tras la secuencia que le ha llevado hasta *Shepherd's Glenn*. Después de encontrarse con otro personaje, la juez Holloway, el protagonista se dirige a su casa. Allí se encontrará con su trastornada madre y con una terrible criatura en un sótano anegado de agua. El monstruo posee unas garras descomunales y en su rostro tan sólo muestra una boca que se abre en vertical desde la frente a la barbilla. Ante tan terrible visión, Alex saca su cuchillo. Y nada más eliminar al engendro, se enfrenta al primer puzzle de la *demo*: poner en marcha el motor de una bomba para achicar el agua del sótano. El mes que viene más.



Inspirado en el filme. Cuentan las malas lenguas que The Collective ha tenido el largometraje de Christophe Gans como una gran referencia. En especial a la hora de representar en la nueva generación la metamorfosis del mundo real en el lado oscuro.



Mi primer monstruo. En la demo que hemos podido probar, ésta es la primera bestia a la que nos enfrentamos. Surge del agua emitiendo espeluznantes alaridos para sucumbir al cuchillo de caza de Alex después de asestarle unas cuantas puñaladas.



Tocar la batería será uno de los incontables atractivos de Guitar Hero World Tour.



GUITAR HERO WORLD TOUR

PURO ROCK EN GRUPO

Activision y Red Octane siguen desvelando más detalles sobre el nuevo Guitar Hero. Empieza a elegir ya tu instrumento...



« **Music Studio.** Sólo, o junto a tus amigos podrás crear tu propia música, editar cada pista y compartirla vía On-line con otros usuarios, a través de GHTunes.

Si algo bueno tiene la rivalidad entre *Rock Band* y *Guitar Hero* es que los usuarios vamos a vernos recompensados con una experiencia musical con la que no podríamos haber soñado hace un año. Prueba de ello son los nuevos datos y pantallas de *Guitar Hero World Tour* ofrecidos por **Red Octane**.

Al atractivo de poder formar con amigos nuestra propia banda, utilizando el nuevo modelo de guitarra, el bajo, el micro y la flamante batería, se le unirán las «Batallas de Grupo» para ocho jugadores, con dos grupos enfrentándose On-line, el nuevo modo Carrera On-line (para todo el grupo, o por separado, con cada uno de los cuatro instrumentos). Por su parte, el creador de música, bautizado como *Music Studio,* permitirá a los jugadores componer, grabar y compartir (a través de *GHTunes*) sus propios temas con el resto de usuarios, vía *PlayStation Network*.

El *track list* definitivo de *GH World Tour* aún no se ha desvelado, pero en las presentaciones que ha hecho **Red Octane** ya se han visto y escuchado temas de *Linkin Park, The Eagles, Van Halen* o *Foo Fighters*.



Hasta ocho jugadores, formando dos bandas, podrán enfrentarse On-line en el modo Batallas de Grupo

« Metallica, el gran fichaje de GH. El nuevo y esperado disco de Hetfield, Ulrich y Cia estará disponible para tocar en GH III el mismo día en que llegue a las tiendas, el próximo septiembre.

ROCK DE PATA NEGRA.
En septiembre podrás comprar los temas del nuevo disco de Metallica, Death Magnetic, para tocarlos con guitarra y bajo en Guitar Hero III: LOR y, desde otoño, con el resto de instrumentos de GH World Tour. Y otra leyenda, nada menos que el mítico Jimmy Hendrix, estará presente en GH World Tour como uno de los personajes seleccionables. Además, el set list incluirá dos de sus mayores clásicos: Purple Haze y The Wind Cries Mary. ¡Ahí es nada!.

La mecánica del micro de GH WT es similar a la de los karaoke Stage de Konami.

Bajo, guitarra, batería y micro: podrás formar una auténtica banda de rock con tus amigos.





En los escenarios selváticos, cualquier recodo puede esconder una trampa mortal en forma de follaje rebelde.





Por extraño que parezca, esto acabó bien. Más o menos.

MOTORSTORM: PACIFIC RIFT

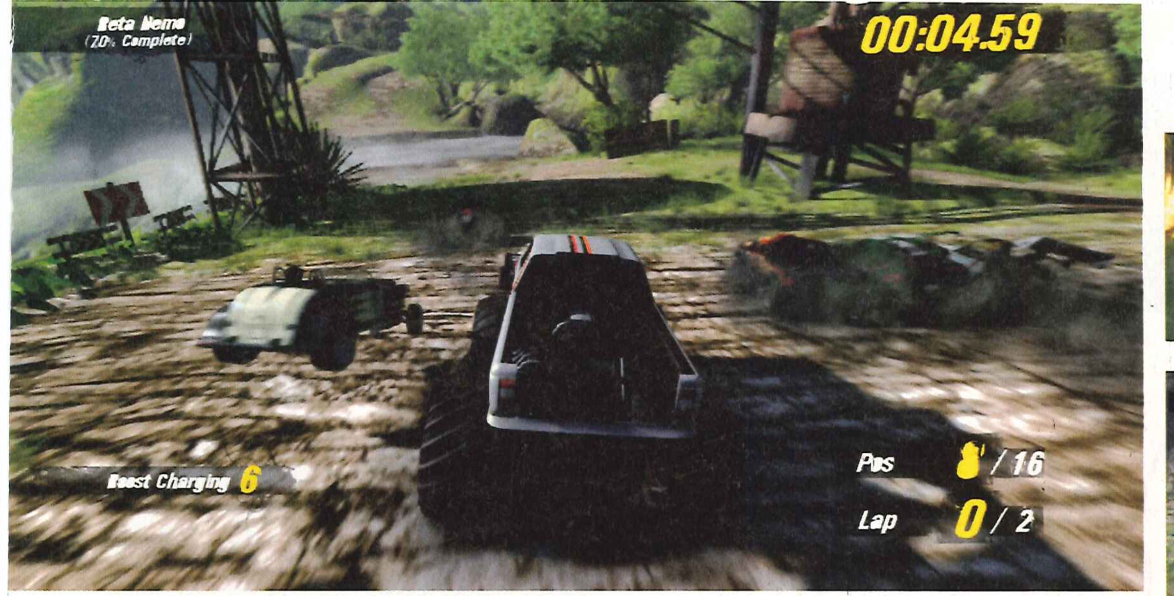
FRENOS ROTOS, COCHES LOCOS

Después de un vistazo previo en los estudios de Evolution, jugamos con calma un par de niveles de MotorStorm: Pacific Rift

Acostumbrados a que las promesas se tuerzan de forma paranormal en la recta final de desarrollo de los juegos, no deja de ser una agradable sorpresa que *MotorStorm: Pacific Rift* se mantenga firme en las promesas que nos hicieron hace un par de meses en **Evolution Studios**. La *beta* que hemos probado sólo contiene dos niveles: uno para un solo jugador y otro para multijugador en local, pero a pesar de algún lógico defecto gráfico (el juego está aún en desarrollo), ***Pacific Rift*** ya se revela como la experiencia de conducción más extrema y frenética de **PS3**.

Más agresiva que su precedente, esta segunda entrega recibe agradecida el lavado de cara que le supone el traslado a una isla tropical donde se desarrolla la acción (abiertamente inspirada en Hawaii), proporcionando así una gran variedad de escenarios: desde cumbres volcánicas a barrizales en plena jungla. Hemos catado los peligros selváticos y, sobre todo, hemos hecho el salvaje en un circuito multijugador repleto de pasmosos saltos al vacío. Y dentro de poco, la isla completa...

En una isla paradisíaca, los motores rugen más fuerte...







Parrillada de salida. En el único nivel para un solo jugador al que hemos podido jugar había disponibles tres vehículos: motocicleta, jeep y monster truck. La sensación de poder y considerable velocidad que se alcanza con éste, el único vehículo nuevo de Pacific Rift, se multiplica en las salidas, donde (con los gatillos frontales) el vehículo puede desembarazarse de sus rivales a volantazos.

MULTIJUGADOR LOCO.

Técnicamente, el multijugador es asombroso: con pantalla partida y hasta cuatro jugadores en local, la imagen no baja de 30 fps. La sensación de velocidad es impecable y aunque está por ver cómo carbura el modo On-line, parece que el gran «debe» de la primera entrega ha sido solventado.

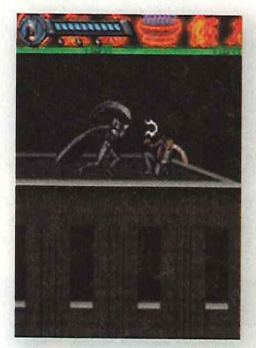


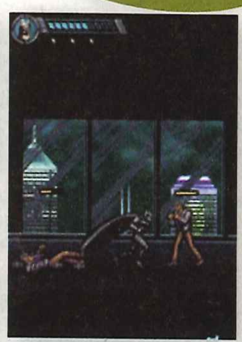


LOS MEJORES VIDEOJUEGOS PARA TU MÓVIL

PARA DESCARGARLO ENVÍA BATMAN AL 404

BATMAN
EL CABALLERO OSCURO





El Hombre Murciélago también será el protagonista indiscutible de las pantallas de nuestros móviles

Creado por la compañía **Glu** e inspirado en la película del mismo nombre, ***Batman: El Caballero Oscuro*** para móviles es una entretenida aventura en dos dimensiones en la que los golpes y los artilugios de *Batman* serán los principales argumentos para imponer la ley. Se trata de un esquema de juego muy sencillo, pero tremendamente efectivo y que engancha desde el primer momento. *Batman*, que cuenta con un gran repertorio de acciones y también movimientos especiales, tendrá que hacer frente a un sinfín de enemigos y a todas las dificultades de unos escenarios con varias alturas y abundantes trampas. Nuestro superhéroe tendrá que hacer uso, cómo no, de sus particularísimos artefactos para trepar, volar o destrozar objetos a distancia. Lo que más nos ha gustado es que todas las acciones están perfectamente indicadas, se realizan fácilmente y con gran precisión, más que en ningún juego de móvil. Aunque sea de acción, también se hallan elementos clásicos de las plataformas. Será fundamental que aprendas a colgarte y a balancearte para poder sorprender a los enemigos por la espalda. En lo único que flojea este juego es en los sonidos, que son tan malos que ni le pegan.



SI TE GUSTÓ... INDIANA JONES
Otro juego de acción y plataformas inspirado en una película.

evaluación

NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/JUEGOS

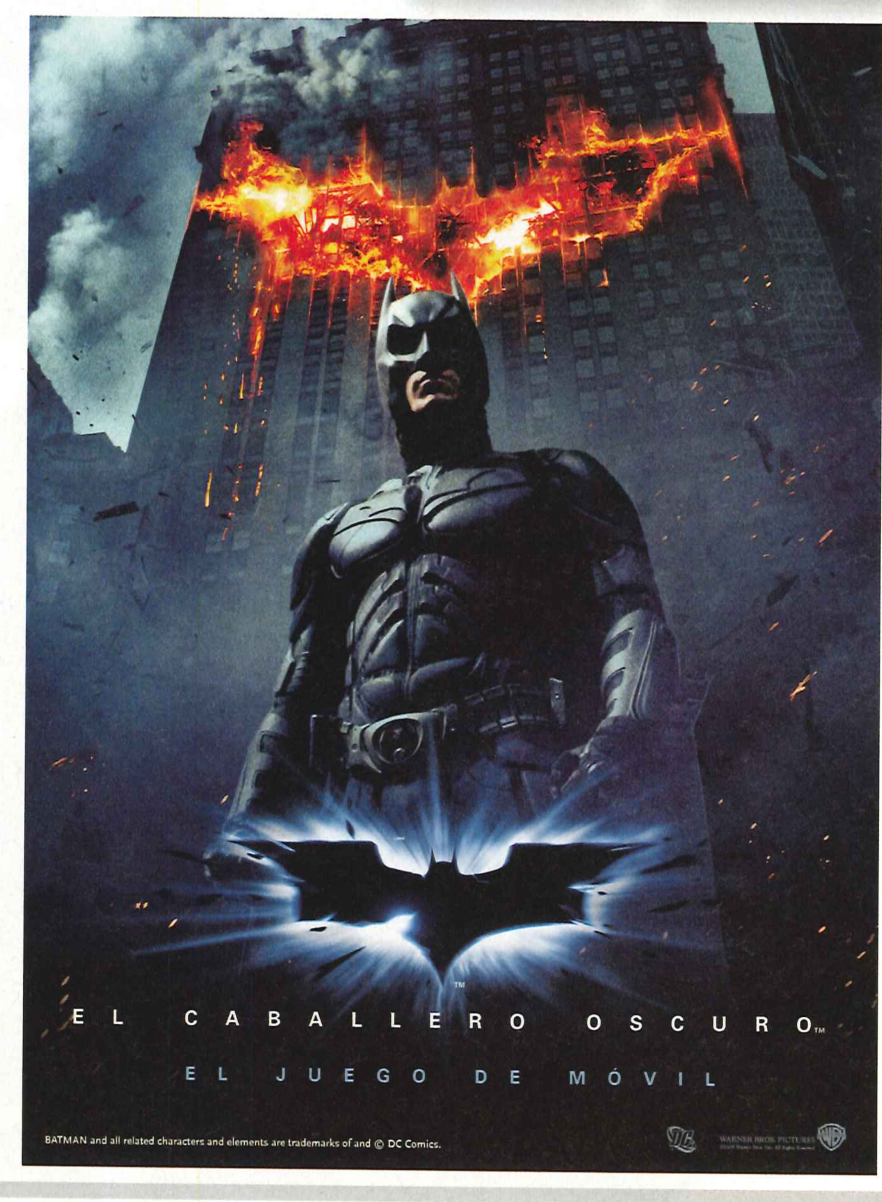


↑ Divertido, muy jugable y con un planteamiento inteligente capaz de entretener a cualquier tipo de jugador.

↓ Puede que su esquema parezca muy simple, incluso para lo que ya es este género en móviles.

GRÁFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD	TOTAL
9,0	8,0	9,5	9,1
La animación de los personajes es muy buena y los escenarios detallados.	En este apartado están más flojos. Una melodía y unos FX pobres.	Acción sencilla y los típicos elementos de plataformas de correr, saltar, etc.	





Cómo descargarte un videojuego desde tu **movistar**

01 ENTRA EN EMOCIÓN
Busca el icono de acceso a emoción o servicios en el menú de tu movistar. Si no puedes acceder llama gratis a movistar al 1485 para configurarlo.



SPORE

Cuando la evolución es diversión

Antes de nada, hay que decir que *Spore* cuenta con todas las papeletas para ser nominado como el juego más original del año en móviles. La idea del juego, que básicamente se podría resumir con aquello de que «pez grande come a pez pequeño» pero sin peces, es sencilla y consiste en crear a tu propio engendro a base de elegir sus propias características según tu criterio. Para superar cada fase evolutiva, antes tendrás que alimentarte y alcanzar mayor tamaño. El problema es que todos están en las mismas circunstancias e igual que hay seres menores, también los hay mucho mayores dispuestos a liquidarte. Traducido a juego, estaríamos ante un *arcade* muy, muy peculiar, pero también de los más divertidos y emocionantes de los últimos tiempos. La mecánica es simple, adictiva y de las que no dan un solo respiro al jugador por el constante aumento de las dificultades. Tanto es así, que a partir de la quinta fase añorarás los felices momentos iniciales donde no había que preocuparse del aspecto para evolucionar. En cierto sentido, es como si «tunearas» tu creación para hacerla más competitiva.



SI TE GUSTÓ...
LOS SIMS 2
Otro gran juego ideado por el genio inconfundible de Will Wright.

evaluación

NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/JUEGOS

- ↑ De lo más original y sorprendente en juegos de móviles. Emocionante y con un desarrollo inteligente.
- ↓ El aumento de dificultad llena la pantalla de elementos, y a partir de unas cuantas fases se hace algo confuso.

GRÁFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD	TOTAL
8,0	8,8	9,2	8,8
Los bichos son divertidos y con mucho colorido, pero también algo elementales.	La alegría de las melodías y efectos sonoros le va como anillo al dedo.	El punto más fuerte del juego. La dificultad es creciente, pero bien ajustada.	





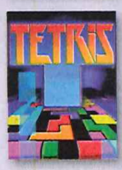
1 KUNG FU PANDA
El guerrero más grande es también el más gordo.



2 PASA PALABRA
El popular concurso de TV en la pantalla de tu móvil.



3 EL INTERNADO
La serie de TV da el salto al mundo de los videojuegos.



4 TETRIS
El arcade que revolucionó por completo la historia del videojuego.



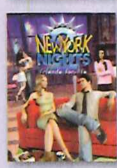
5 FIFA STREET 3
Las calles serán el escenario en el que tendrás que demostrar tu talento.



6 MORTADELO Y FILEMÓN ARMAFOLLON
Los personajes de Ibáñez dan juego.



7 SONIC EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS
La estrella de Sega busca alcanzar todas las medallas de oro.



8 NEW YORK NIGHTS 2: FRIENDS FOR LIFE
La mejor forma de hacer amigos.



9 GUITAR HERO III
Saca el guitarrista que llevas dentro con esta entretenida edición.



10 METAL SLUG MOBILE 3
Este arcade sí que va a dar mucha guerra.

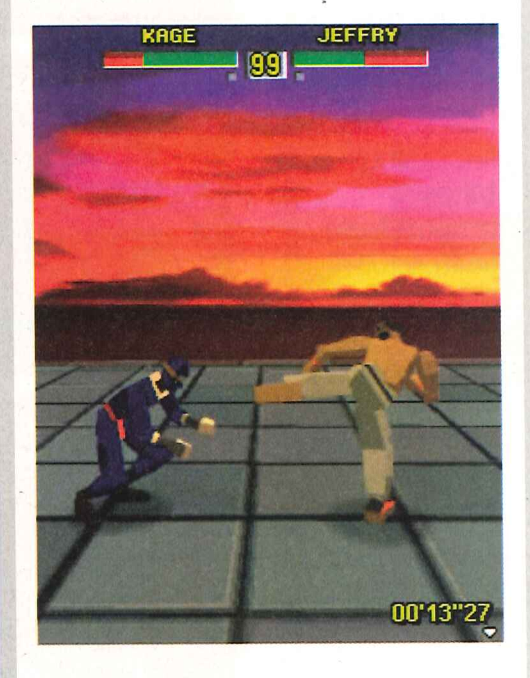
ACCEDE DESDE TU MOVISTAR A EMOCIÓN>VIDEOJUEGOS PARA DESCARGARTE CUALQUIERA DE ESTOS JUEGOS

Toda la información en
www.movistar.es

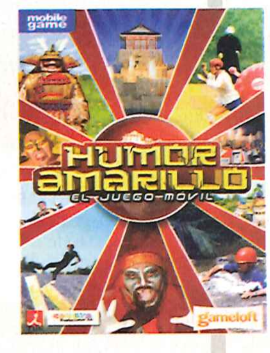
NOTICIAS



VIRTUA FIGHTER.
¡Este juego *arcade*, pionero de SEGA, pone en tu móvil a los mejores luchadores del mundo! Encarna a los despiadados personajes de este mítico título en entornos originales y con unos gráficos espectaculares. Recorre el mundo en el modo *Arcade* o perfecciona tu técnica en el modo de Práctica. Si buscas un desafío incomparable, combate contra todos los luchadores en Supervivencia. Enfréntate a los mayores expertos en artes marciales del planeta ¡y álzate con el título de *Virtua Fighter*!



HUMOR AMARILLO.
El programa más divertido y loco de toda la historia de la televisión tendrá en breve también una entrega para móvil. Programado por **Gameloft**, contará con la presencia de Takeshi Kitano y demás personajes de la serie. Ofrecerá nueve escenarios, donde protagonizarás pintorescas situaciones en doce divertidos y originales minijuegos: El Laberinto del Chinotauro, Zamburguesas...



02 SELECCIONA JUEGOS En emoción dispones de todos los servicios que quieras para tu móvil. En la carpeta de JUEGOS encontrarás fácilmente los mejores videojuegos.

03 ELIGE CATEGORÍAS Puedes buscar los juegos en el buscador, acceder a las categorías o mirar el TOP 10 y las novedades. Cientos de juegos de calidad 100%.

04 DESCARGA TU JUEGO Al seleccionar el videojuego te mostrará la pantalla de compra, con información y precio. Después comenzará la descarga. En 1 ó 2 minutos tendrás el juego.

05 DISFRUTA Una vez descargado, búscalo en la carpeta de aplicaciones o juegos de tu móvil. Ya puedes jugar todo lo que quieras, desde donde quieras y cuando quieras.



609 ó 1485 Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente movistar al 1485 desde cualquier teléfono (llamada gratuita).



PlayStation

SingStar & SingStore

Canta y diviértete con el karaoke de Sony

LO NUEVO

1 MELENDI
KISIERA YO SABER
2 DUNCAN DHU
EN ALGÚN LUGAR
3 DANZA INVISIBLE
SABOR DE AMOR
4 NEW KIDS ON THE BLOCK
STEP BY STEP
5 OUTKAST
IDLEWILD BLUE (DON'T WORRY 'BOUT ME)

DUETOS+CANTADOS

1 ESTOY POR TI
AMISTADES PELIGROSAS
2 LO ECHAMOS A SUERTES
ELLA BAILA SOLA
3 OPOSSITES ATTRACT
PAULA ABDUL
4 PARKLIFE
BLUR
5 LETTER FORM AMERICA
THE PROCLAIMERS

CANCIONES DE 2008 PARA UN SS SUMMER

1 ELLA ELLE L'A
KATE RYAN (THE ELF)
2 VIOLET HILL
COLDPLAY (R.DREAMER)
3 ABOUT YOU NOW
SUGABABES (JOHN TONES)
4 TOCA'S MIRACLE
FRAGMA (LAST MONKEY)
5 DESTINATION CALABRIA
ALEX GAUDINO (NEMESIS)
6 APOLOGIZE
ONE REPUBLIC (ANNA)

LA ESTADÍSTICA

EL MODO SINGSTAR MÁS JUGADO

Cada uno de los que hacemos esta revista tiene sus preferencias: están los que cantan solos para exhibirse, los que son competitivos y les apasiona batallar... Este es el resultado.

CANTA UN SOLO (49%)
BATALLA (41%)
DUETO (10%)

Ahora eres tú el cantante que busco. Envíanos una foto a **singstar.ps@grupozeta.es** de tu actuación SingStar más estelar y tendrás un **SingStar** para **PS3**.

¡GANADOR! Así nos gusta Roberto, que lo des todo cantando con SingStar. Según nos ha confesado, todas las semanas le dedica un par de horas.



¡GANA UN SINGSTAR! Participa en el concurso enviándonos una foto divertida jugando con SS.

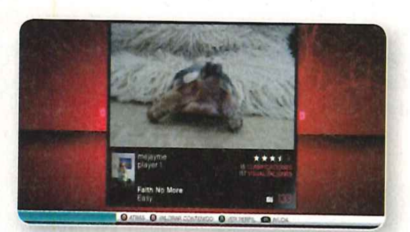


ANIMALADAS EN LA COMUNIDAD

1 **ENJUSTO2**
A Little Respect (Erasure)
Este gatuno, cual Copito de Nieve, nos enseña su afilada dentadura mientras sujeta el micro y maúlla al son de A Little Respect.




CHEFBALTHAZAR
Estadio Azteca (A. Calamaro)
Un cachorro del perrito de Scottex (¡qué monada!), apenas puede abrir los ojitos y ya está intentando cantar por Calamaro...




MEJAYME
Easy (Faith No More)
El maravilloso y desconocido mundo de las tortugas, capaces de hacer cosas como balancearse mientras escuchan Faith no more.




HORAVIOLETA
Just the way you are (Billy Joel)
¿Quién está más loco, el pájaro o el dueño del animalito que trata de enseñar al ave Just the way you are en el simpar idioma «pío, pío»?

cantos de sirena

POR **ANNA**

TERAPIA SINGSTAR

Solo en casa, delante del televisor, con micro en mano y canturreando tu canción favorita. Esto es ser un *Singer* en toda regla que sueña «hacer sonar tu canción por todo el mundo, descuidando novias, clases y curros, planeando el mundo entero...», tal y como versa el *single* de Pereza, *Yo nací para estar en un conjunto*.

El *rock* nació contigo, te acompañó en la adolescencia y creíste comerte el mundo en el garaje de la casa de un colega, que utilizabais como local de ensayos. Allí planeabas un futuro de *rock'n'roll*, fantaseabas hasta el amanecer, hablabas de las *grupis*, de vivir de noche... mientras rascabas las cuerdas de una guitarra imaginaria. Querías estar en la

> «Dejaste de creer en el rock'n'roll, pero no de sentirlo»

lista de los elegidos, ser profeta en tu tierra y ser el número uno. Pero ese *rock* que corre por tus venas se fue diluyendo poco a poco, transformándose en números y letras que no llegaban a fin de mes. Dejaste de creer en el *rock*... pero no de sentirlo. Sólo en casa con tu SingStar, tu mejor aliado, tu confidente, el que llena ese vacío llamado fracaso. Un par de horas de terapia SingStar y todo sentimiento de frustración desaparece: te comes el mundo y te sientes el más grande.

DONDE TE LLEVE UN BESO...

... te estará esperando un mundo de nuevas sensaciones.

Y ya no podrás parar ni sus besos apasionados ni tu deseo. Y será genial dejarte llevar sin miedo a que te corten el rollo. Porque llevarás tus **condones Love o Fantasy**, pensados para que no te quiten comodidad. Preservativos con **forma Easy-On, más fáciles de poner**. Y **extra lubricados**, para ya sabes..., sentir más placer y tener mayores sensaciones. Son de la más **alta calidad, son Durex**.





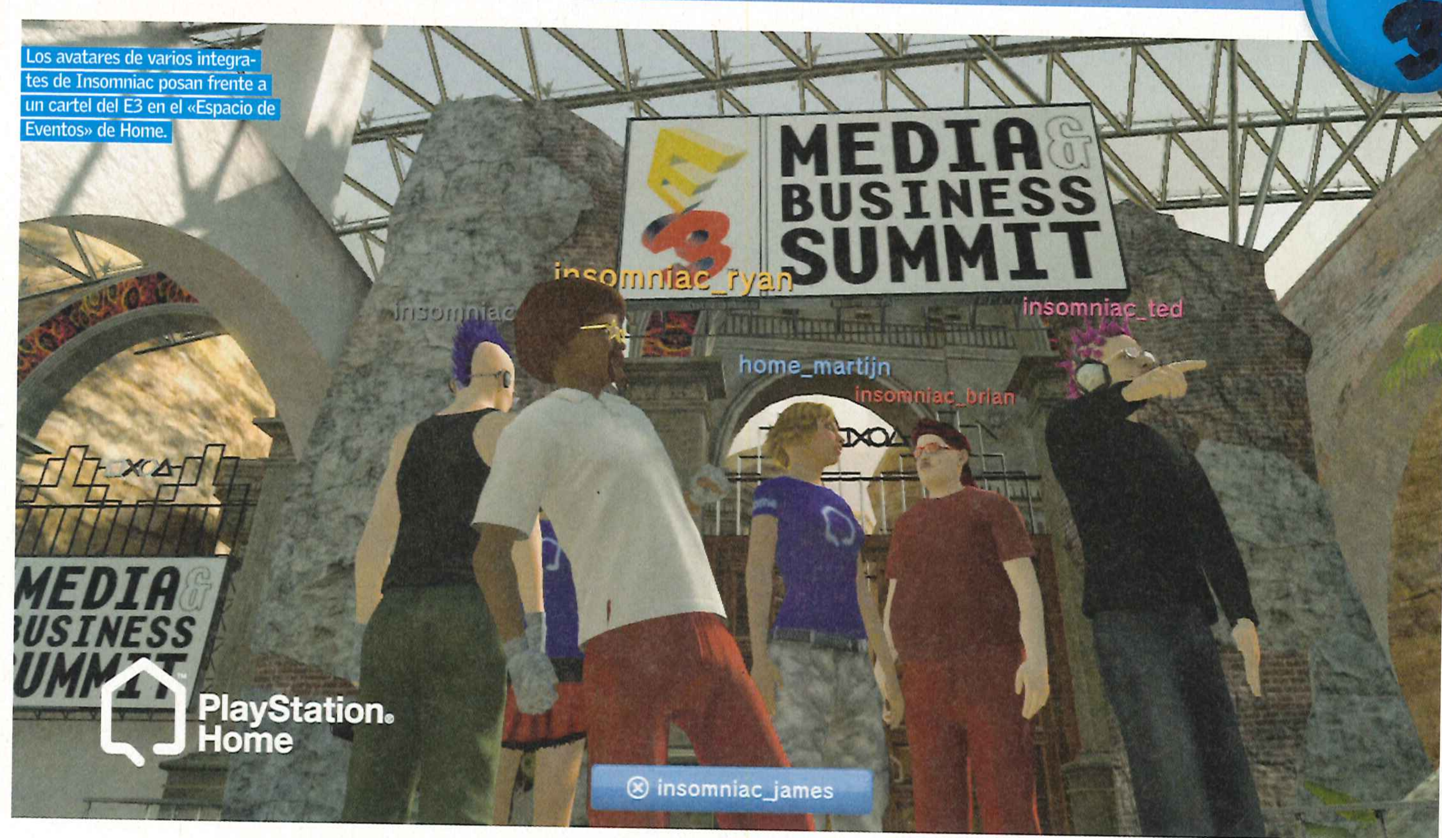


www.soyunmuaker.com

CPSP 0819 CAT

Conecta tu PlayStation 3 a la red y entra en un mundo lleno de posibilidades

novedades E3



Los avatares de varios integrantes de Insomniac posan frente a un cartel del E3 en el «Espacio de Eventos» de Home.

NOS COLAMOS EN EL E3 CON HOME

Mientras nuestros reporteros se dejaban las suelas de los zapatos en Los Ángeles, desde la redacción entrevistamos a los creadores de Resistance 2 y de inFamous en el E3

La red social de **PlayStation 3** continúa sorprendiéndonos por las dimensiones que va adquiriendo el proyecto. Además de encontrarse en plena fase de *testeo* por usuarios de todo el mundo, **Sony** ha sido pionera realizando una rueda de prensa virtual a través de *Home*, en la que presentó 3 títulos con entrevista incluida a sus desarrolladores.

Más de 50 periodistas de todo el mundo se congregaron en el «Espacio de Eventos» el pasado 16 de julio. Una zona exclusiva de *Home*, diseñada especialmente para realizar este tipo de encuentros. El espacio estaba compuesto por tres salas decoradas con arte de su título correspondiente. Allí nos esperaban dos miembros de cada equipo. **Insomniac** presentaba *Resistance 2, Ratchet & Clank: La Busca Del Tesoro* y **Sucker Punch**, *inFamous*.

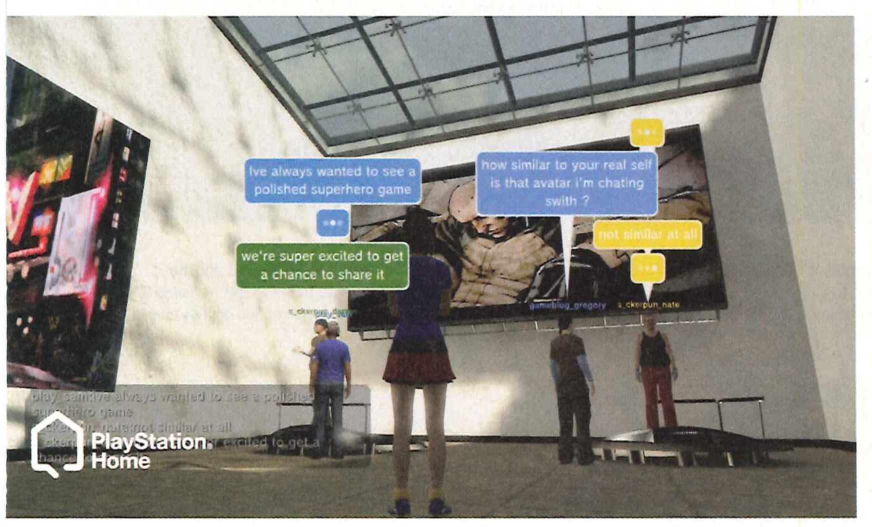
Todos los desarrolladores se encontraban en el **E3**, mientras nosotros podíamos asistir tranquilamente a la presentación de sus juegos desde nuestras oficinas. El evento se desarrolló sin ningún contratiempo, exceptuando el barullo que se formaba en pantalla ocasionalmente, por los textos introducidos por periodistas y desarrolladores.

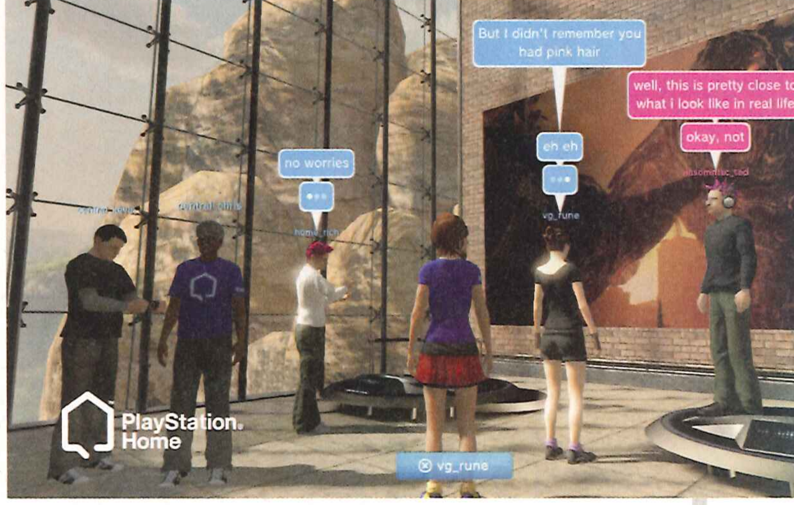
El título que acaparó mayor atención entre los asistentes a esta rueda de prensa fue *Resistance 2*. Ted Price nos atendió con toda la seriedad del mundo, pero no pudo resistir probar con su avatar los diferentes estilos de baile que se activan con el botón R2 en el entorno de *Home*. «*En Resistance 2 hemos podido implementar tecnología nueva: nueva iluminación, nuevo sistema de animación, armas, enemigos, mecánica de juego y un modo para 60 jugadores*», comentó orgulloso. También hizo referencia al modo cooperativo: «*admite hasta 8 jugadores, todos contra enormes hordas de enemigos. Hay tres clases de personajes, cada uno progresará de una manera totalmente dife-*





En las paredes virtuales se proyectaban vídeos de los tres títulos presentados en el evento





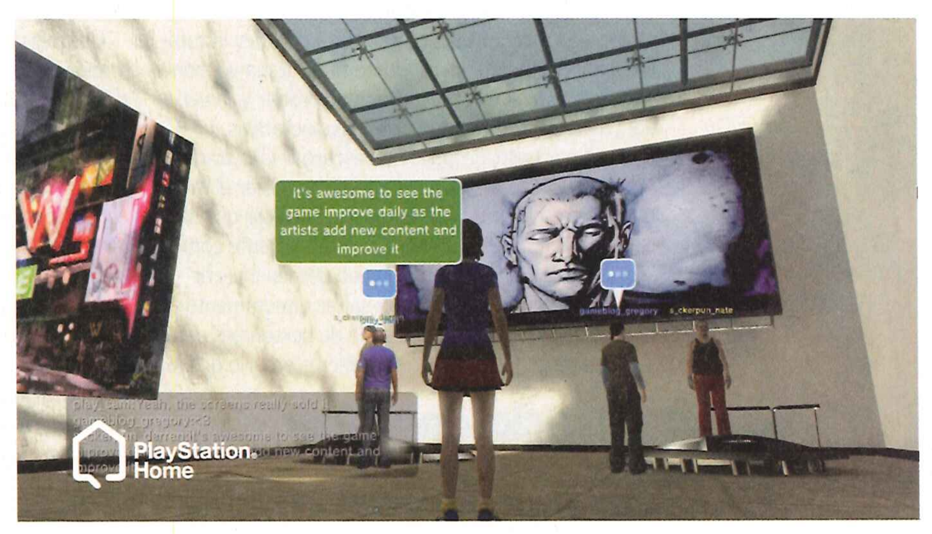
rente. Puedes ganar experiencia, subir nivel y desbloquear armas y equipamiento».

El otro juego del catálogo de **Sony** que despertó nuestra curiosidad fue *inFamous*. Estuvimos departiendo con Darren Bridges, de **Sucker Punch**. *«inFamous es un juego de superhéroes totalmente abierto. Dentro de la compañía hay un grupo que tiene su propia editorial de cómics, aunque ahora mismo no se ha pensado acompañar el juego con una novela gráfica como ocurre con Dead Space de EA. Pero la aventura sí tiene un estilo de cómic, porque se inspira en este formato»*, aseguraba Darren y añade: *«de hecho, se inspira en las series de cómic de DMZ y Batman: Tierra De Nadie, sin olvidarnos de la película Batman Begins»*. Cuando le preguntamos cómo era el juego, Darren nos comentó: *«es un juego con un mundo abierto. El jugador comenzará en un entorno desolador que tendrá que explorar para ir accediendo a nuevas áreas»*. Según sus creadores, uno de los aspectos más representativos de *inFamous* es la forma en que el comportamiento del protagonista afectará al desarrollo de la aventura. *«El comportamiento del jugador influirá de dos maneras. La primera, por el feedback que proporcionan los habitantes de la ciudad: si no vas con cuidado te harán saber que no les gustas y si les ayudas, te convertirás en un héroe. La segunda vendrá dada por cómo afectará al crecimiento de tu personaje»*, explicó Darren y continuó diciendo: *«sin duda, lo que más destaca del protagonista son sus superpoderes y el grado de libertad que permite inFamous. Por ejemplo, se puede escalar cualquier edificio de la ciudad.»*

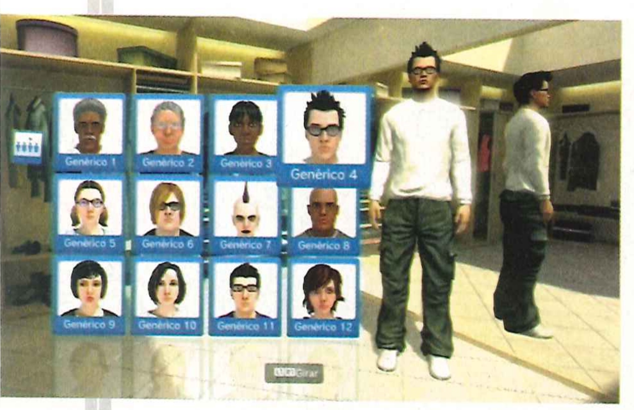
Con estas declaraciones de Darren Bridges se cerraba una hora de entrevistas a golpe de teclado, y se abría una puerta a las ruedas de prensa del futuro. Quizá William Gibson se adelantó a su tiempo, pero tampoco tanto...

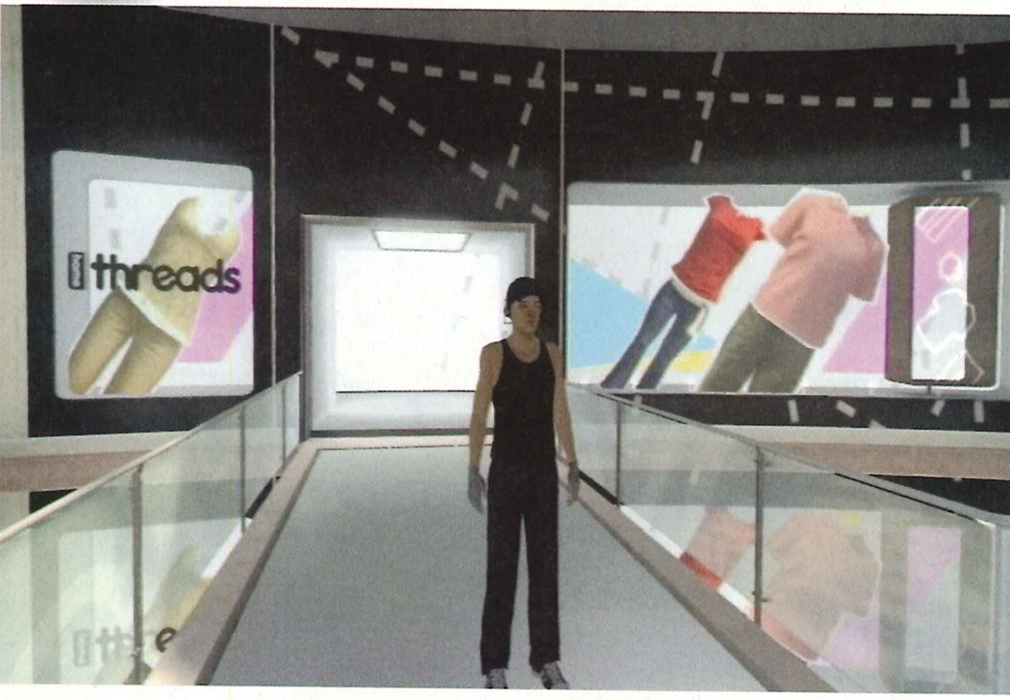
CHATEANDO. El método utilizado para esta primera rueda de prensa en Home fue chatear utilizando un teclado con PS3, aunque en un futuro no se descarta usar un headset para hacerlo de viva voz.

SALAS ESPECIALES. Cada título se presentaba en una sala en la que dos desarrolladores atendían con toda tranquilidad a la prensa. En las paredes se proyectaba un vídeo y se exponía arte del juego.




Estas son las espectaculares vistas que podrás observar desde la terraza de tu vivienda en Home.





« Editor. En cualquier momento del juego podrás modificar la apariencia de tu avatar con multitud de elementos. Será complicado ver a dos de ellos iguales deambular por Home.

De compras. En el centro comercial podrás adquirir nuevas prendas y accesorios para tu personaje, así como una vivienda de mayores proporciones que la que ocupas cuando comienzas en Home.

NUESTRO PRIMER PASEO POR HOME

Nos introducimos en el mundo virtual de PSN

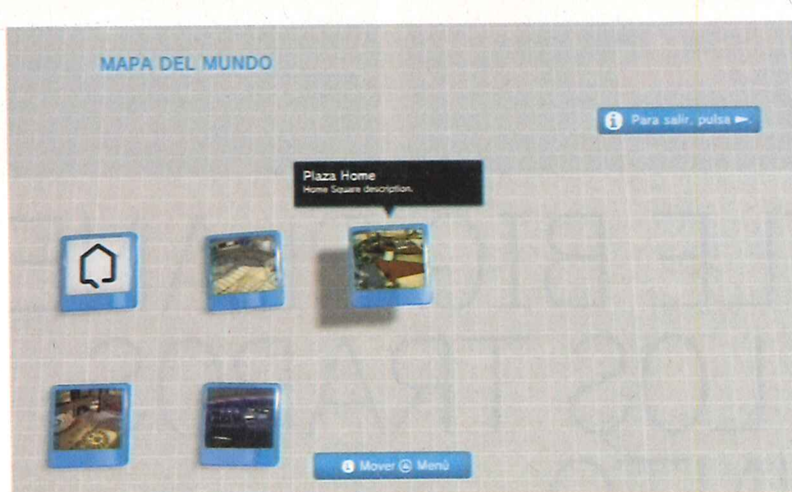
Por fin, tras meses y meses contemplando imágenes y vídeos, hemos podido experimentar por nosotros mismos el universo virtual de *Home*. Y es que, muy pronto (este próximo otoño), **Sony C.E.** pondrá a disposición de todos los usuarios que lo deseen (de hecho en Japón ya está disponible) una versión *beta* del mismo, que contará con casi la totalidad del contenido del producto final. Dicha versión es la que hemos tenido la suerte de probar y, la verdad, ha superado todas nuestras expectativas.

El primer paso, después de descargar la *beta* desde *PlayStation Store* será, evidentemente, crear el avatar que nos representará en *Home*. El editor que se ha incluido para este menester es tan potente como sencillo de utilizar. Para los que no deseen invertir mucho tiempo en el proceso y saltar directamente al mundo de *Home*, existe una serie de personajes prediseñados de todo tipo. Pero si prefieres crearlo desde cero, los desarrolladores han contemplado una gran cantidad de variables: desde la complexión al vello facial, pasando por los accesorios. Además, nos han asegurado que se irán incluyendo más elementos de marcas conocidas de zapatillas, gafas de sol, camisetas, pantalones, etc.

La experiencia de visitar Home por primera vez nos revela un mundo casi infinito

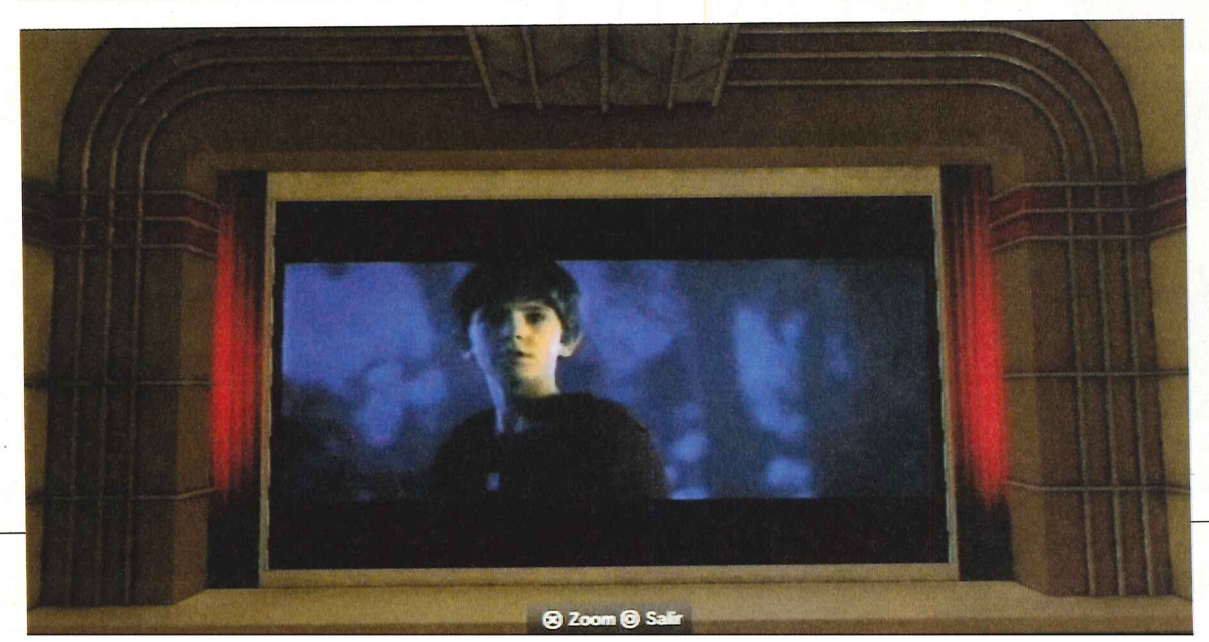
Una vez dentro de *Home* podrás moverte gracias al «mapa general»: con sólo hacer *click* en el punto que desees visitar te transportarás de inmediato (aunque también existe la opción de ir caminando).

El apartado gráfico de *Home* no tiene nada que envidiar a los juegos de última generación. Posee construcciones sólidas con un diseño entre moderno y retro, y efectos muy bien representados como el agua o la luz. El centro comercial (donde realizar microtransacciones), los salones recreativos y las salas dedicadas a algunos de los juegos más famosos de **Sony C.E.** (*Uncharted, Warhawk, Resistance*) son sólo unos pocos de los espacios a visitar. Para poder comunicarte existen muchas opciones: con gestos, frases predefinidas, mediante texto (con teclado virtual o real) o chat de voz. Todo un mundo de posibilidades que se materializará muy pronto.





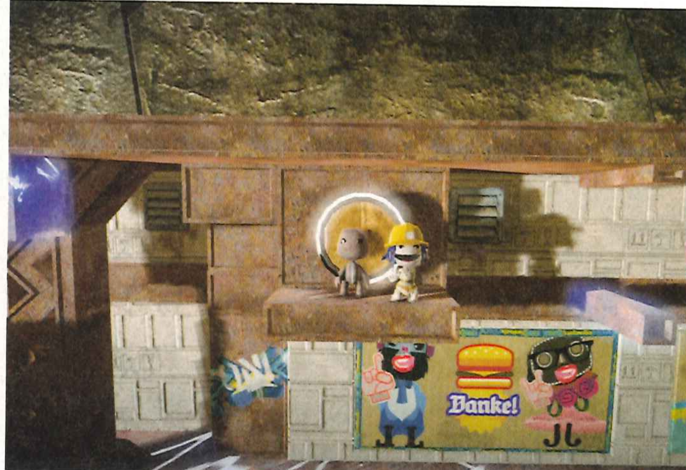
Recreativos. De momento hay cuatro máquinas arcade diferentes, inspiradas en clásicos de toda la vida. Poco a poco se irán incluyendo nuevos juegos, algunos con licencia de desarrolladoras como Namco.

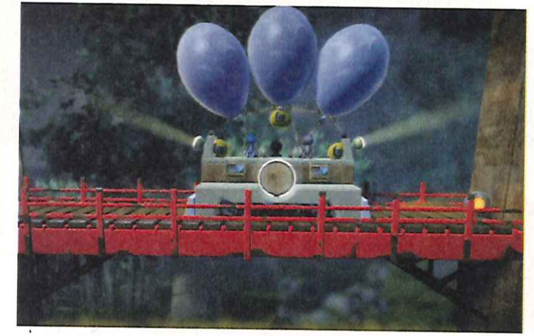


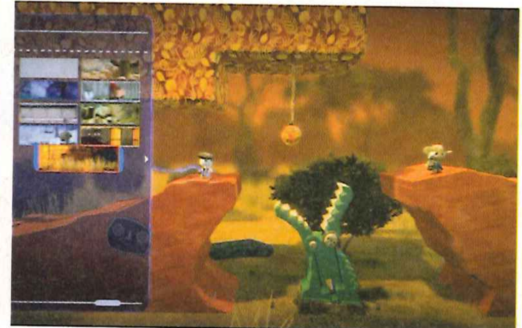
Multicines Sony. Cada una de las salas proyectará contenido diferente, desde tráilers de próximos lanzamientos cinematográficos a vídeos de juegos para PlayStation 3 o PSP. En un futuro podrás quedar con tus amigos para ver en compañía películas enteras.

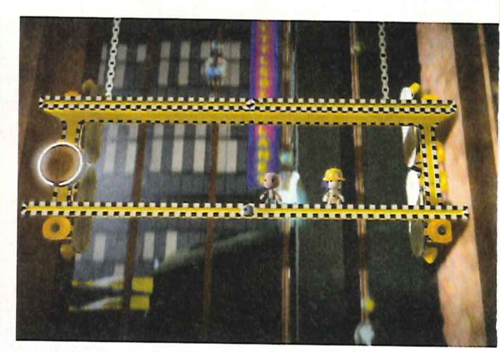








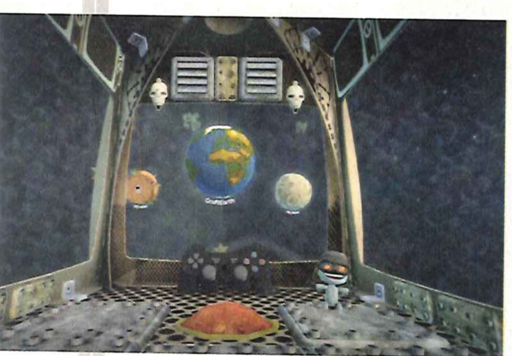






LITTLE BIG PLANET, CON LOS TRAPOS A PUNTO

Ya queda muy poco para tenerlo en tu consola



Carantoñas. Con la cruceta, Sackboy puede hacer entrañables carantoñas, desde esa sonrisa en su flamante Pod al gesto de tristeza más absoluta.

Dicen las malas lenguas que apenas falta un mesecito para que tengamos en nuestras manos uno de los juegos más enseñados, más esperados y, de algún modo, más anticipados de **PlayStation 3**. En el pasado **E3** tuvimos la oportunidad de ponernos al día con el juego, acabar de ver algunas de sus funciones, repasar ciertas cosas que ya conocíamos y, por encima de todo, volver a constatar que su aparente (sólo aparente) sencillez y candidez puede convertir a ***LittleBigPlanet*** en uno de los juegos más estimulantes y perdurables del catálogo de esta consola.

Aprovechamos nuestra visita a Los Ángeles, en la mentada convención, para dar un último repaso al juego (antes de que salga a la luz para todos los públicos) con el fin de explorarlo a fondo y exprimir todas sus posibilidades.

Así pues, podemos decir que sólo esperamos quedarnos tan enganchados a ***LittleBigPlanet*** como en el E3 lo estuvimos.



JUEGA

Mecánicas sencillas con más juego de lo que parece

La mecánica básica de ***LittleBigPlanet*** ya la conocemos: solos, o mucho mejor con amigos, recorreremos los diferentes niveles superando los obstáculos que plantean. Por el camino, podremos coger algunos objetos que sirven para aumentar la puntuación, de manera que se genera un equilibrio entre competición (mayor puntuación) y cooperación (algunos obstáculos requieren trabajo en equipo). Lo que hemos descubierto es que habrá personajes animados que incluir en los niveles a modo de enemigos o jefes finales.

Más vale maña... Los combates que podrán incluirse en los niveles, los que hemos visto al menos, se basan más en la habilidad que en la acción como era de esperar. Un ejemplo es que deberás devolver ataques con plataformas.





CREA

Donde está todo el meollo de la cuestión en LittleBigPlanet

Lo más atractivo del juego son, sin duda, las infinitas posibilidades que ofrece para crear niveles. Por fin, pudimos echar un vistazo al editor y comprobar lo sencillo e intuitivo del sistema.

Crear un nivel se parece mucho a jugarlo, solo que desde el principio está vacío. Recorriéndolo, podrás ir añadiendo lo que te venga en gana: desde piezas de escenario estáticas a móviles (como engranajes), las texturas que quieras (incluyendo imágenes tomadas con *PlayStation Eye*) y hasta manipular los colores, la iluminación, crear niveles en tonos sepia...







COMPARTE

En la comunidad está la clave, o una de ellas

Si *My Moon* es el lugar de ***LittleBigPlanet*** donde crear niveles, en *Infoworld* se comparten. Todas las gestiones del juego se realizan desde el *Pod*, la nave «espacial» de nuestro muñeco de trapo (donde, entre otras muchas cosas, podemos personalizarlo con cientos de opciones). Entre las opciones sociales de ***LittleBigPlanet*** encontramos listas de amigos, noticias... y, por supuesto, el acceso a niveles creados por otros usuarios. Las creaciones pesan muy poco (entre 20 o 30 K) para facilitar las descargas y existen toda una serie de herramientas con las que calificar los niveles: desde puntuarlos para encontrar al mejor creador a marcarlos como ofensivos si creemos que no son apropiados.





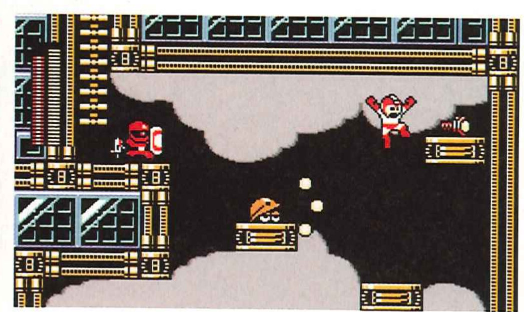


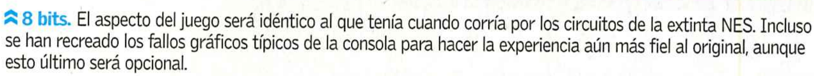


POWERPOINT CUCO. El mejor ejemplo de las posibilidades creativas y de personalización del juego lo tuvimos en la conferencia de prensa de Sony, donde se usó un nivel, hecho para la ocasión, sobre cifras de venta y estadísticas de la compañía. ¡Hasta el tema parecía divertido!


CONVERTIR
LA VICTORIA
EN COSTUMBRE
ES PASAR AL
SIGUIENTE
NIVEL
LA BOTA TOTAL 90 II TE AYUDA A MEJORAR
LA CALIDAD DEL PASE
Y LA PRECISIÓN EN EL DISPARO.
PASA AL SIGUIENTE NIVEL EN NIKEFOOTBALL.COM
20%
de bonificación para tu segundo par de zapatillas
El Corte Inglés
Promoción válida del 5 al 28 de septiembre de 2008. Bonificaciones canjeables del 5 de septiembre al 2 de noviembre.







8 bits. El aspecto del juego será idéntico al que tenía cuando corría por los circuitos de la extinta NES. Incluso se han recreado los fallos gráficos típicos de la consola para hacer la experiencia aún más fiel al original, aunque esto último será opcional.

MEGAMAN 9

Un regalo para los amantes del retro más retro



Y es que para la nueva entrega de las aventuras de *Megaman*, sus desarrolladores han decidido volver a los orígenes, de forma radical. El héroe de **Capcom** se estrenará en *PlayStation Store* con un título de plataformas y disparos que lucirá igual que lo hacía cuando comenzó la saga, hace ya más de veinte años. Todos los personajes de la saga (incluido el malvado Dr. Willy) se darán cita en más de diez niveles llenos de saltos y enemigos diseñados por el creador original de la serie, Keiji Inafune. El lanzamiento será este otoño.



AGE OF BOOTY

Un loro en el hombro y una botella de ron en la mano

Conocido anteriormente como *Plunder*, este título de estrategia para jugadores «casual» te permitirá unirte a otros participantes a través de la red para, casilla a casilla, acabar con los corsarios rivales a base de cañonazos y abordajes, saquear las poblaciones costeras, conseguir todo tipo de tesoros e ir mejorando tu navío con multitud de elementos. El juego pondrá a tu disposición más de 25 mapas multijugador y un sencillo editor para que puedas crear los tuyos propios y compartirlos con jugadores de todo el mundo.

FLOCK!

Otro producto original made in Capcom

En estas próximas navidades llegará a la *Store* la última genialidad de la compañía japonesa. Un *puzzle* de lo más llamativo, que te llevará a controlar un platillo volante a lo largo de variados niveles con perspectiva isométrica. La misión será capturar todo el ganado que aparece en pantalla y llevarlo a la nave nodriza, aunque para ello habrá que superar infinidad de obstáculos de dificultad creciente. Además del comportamiento de cada uno de los animales, habrá que tener en cuenta los elementos que surgen en el entorno.



Estilo visual. El apartado gráfico del juego es uno de los más llamativos que hemos visto hasta la fecha en un juego descargable. Sin duda, se convertirá en uno de los más atractivos de la PlayStation Store.







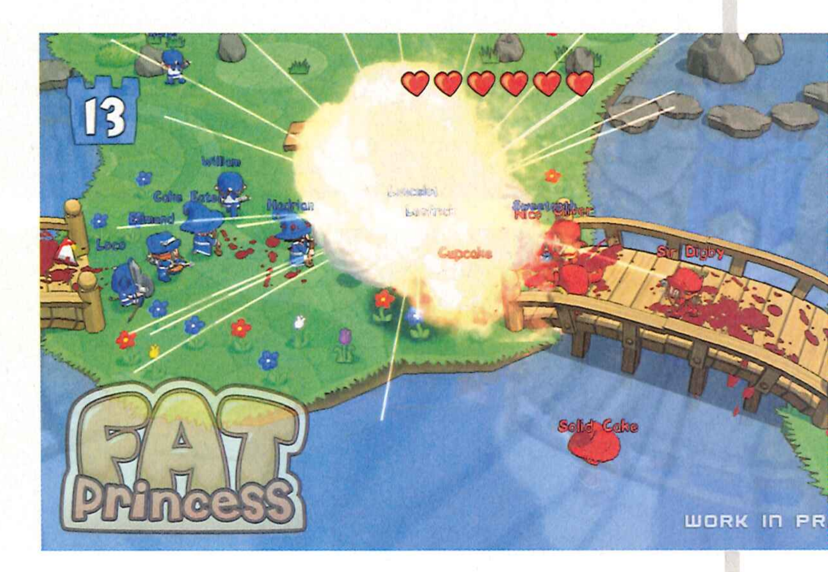
Multijugador. Nada menos que 32 jugadores podrán conectarse a una misma partida para disputar enfrentamientos en dos grupos rivales de 16. La diversión estará asegurada con tanto barullo.

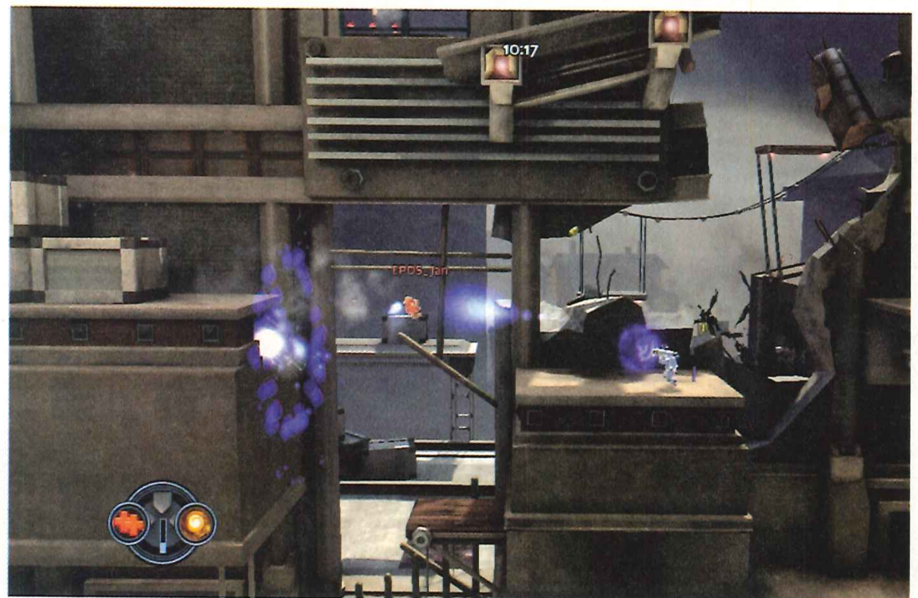


FAT PRINCESS

La Edad Media nunca fue tan divertida

Todo el mundo habla de este juego, y no es para menos. La original premisa que propone es la siguiente: dos facciones rivales enfrentadas en una lucha sin cuartel por liberar a una princesa, que está siendo retenida por el contrario. Sin embargo, ésta ha sido cebada a base de bien para hacer más complicado su traslado al castillo de sus súbditos. Así que te puedes imaginar la que se puede montar en el campo de batalla, con varias clases de unidades diferentes (arqueros, guerreros, magos sacerdotes...) dando lo mejor de sí para conseguir liberar a la gorda princesa.





CRASH COMMANDO

Disparos como los de antes, ahora en multijugador

Camuflado de juego de disparos bidimensional al más puro estilo *Contra* o similares, esta producción de los estudios **Epos** para **Sony C.E.** es en realidad todo un *shooter* multijugador en el que dos bandos (*Grunts* y *Jarheads*) pelean por la supremacía del mundo.

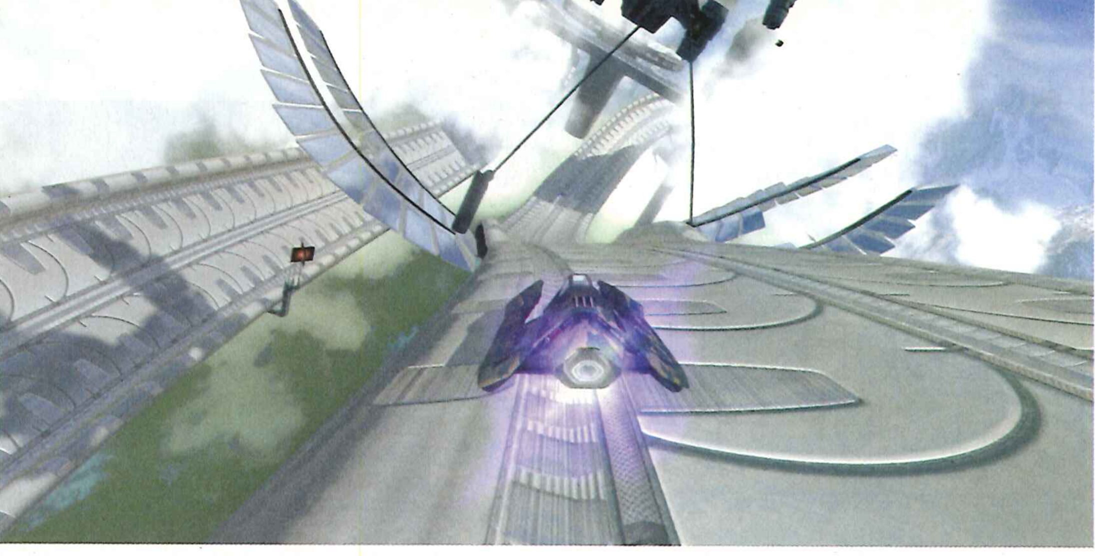
Cada una de las pantallas cuenta con varios niveles de altura y profundidad, donde los equipos (de seis integrantes cada uno) podrán moverse con total libertad. Contarán con *jet packs*, explosivos C4 e incluso *jeeps*. Además, incluye las populares físicas «rag doll» para dotar de mayor realismo al juego. Sin duda, tiene todo para convertirse en uno de los reyes de la red en *PSN*.

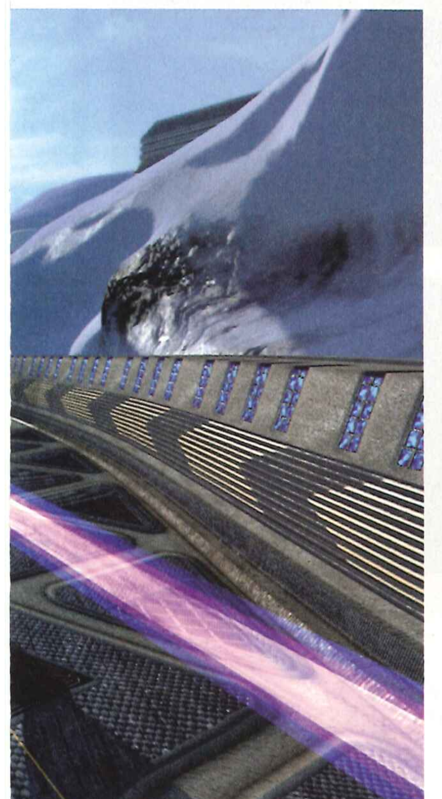




Un shooter multijugador, pero en este caso en 2D

» Esto es estilo. La estilización gráfica y sonora que siempre ha caracterizado a la saga alcanzará su punto máximo en esta entrega para PlayStation Network.







WIPEOUT HD

Nunca estas naves lucieron tan espectaculares

Cada vez queda menos para poder disfrutar de la mejor versión del clásico de carreras futuristas

Aún no tiene fecha definitiva, pero todo parece indicar que será en los próximos meses cuando lo veamos en la *Store*. Para los que no sepáis de sus virtudes, recapitulemos: un apartado gráfico sin precedentes en la saga, con 60 *fps* y unas texturas de gran calidad así como modos de juego recuperados de las entregas de **PSP**, como la modalidad principal o el llamado *Zone*, donde deberás llegar a un punto concreto del circuito antes de que acabe el tiempo. Y, por supuesto, capacidades multijugador para todos los gustos, On-line y en red local.

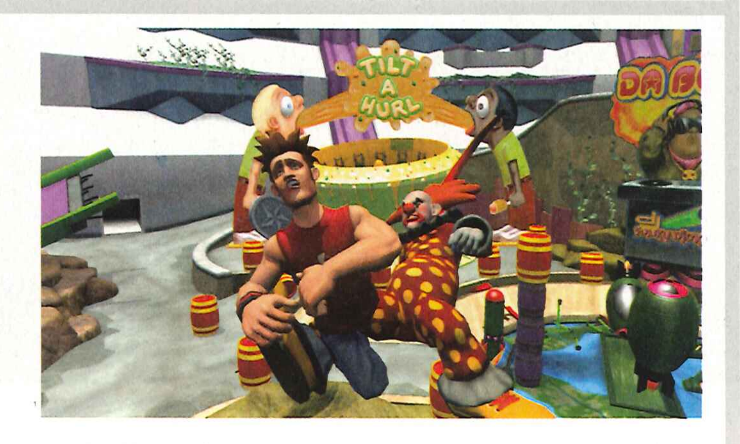
PENNY ARCADE ADVENTURES

De la tira cómica a tu consola sin perder la gracia

Si eres fan del universo *Penny Arcade* seguro que agradecerás esta adaptación de sus populares aventuras.

Con el subtítulo de *On The Rain-Slick Precipice Of Darkness* adoptará la forma de un *RPG* por turnos, con elementos de aventura y exploración. Llevarás a un grupo de tres personajes en la época de los años 20 a lo largo de la ciudad de *New Arcadia*, combatiendo contra una serie de criaturas de todo tipo.





PAIN AMUSEMENT PARK

Nuevas formas de hacer sentir dolor a tu personaje favorito

Tras el éxito de *PAIN*, sin duda uno de los juegos más divertidos y originales del catálogo de *PlayStation Store*, está a punto de aparecer esta expansión que recoge un nuevo escenario en el que poner a prueba tu puntería y la resistencia del pobre personaje elegido. Ya sabes, apunta y dispara con una especie de tirachinas gigante para causar el mayor daño y destrucción posibles en el escenario y así lograr la puntuación más alta.

RAGDOLL KUNG FU: FISTS OF PLASTIC

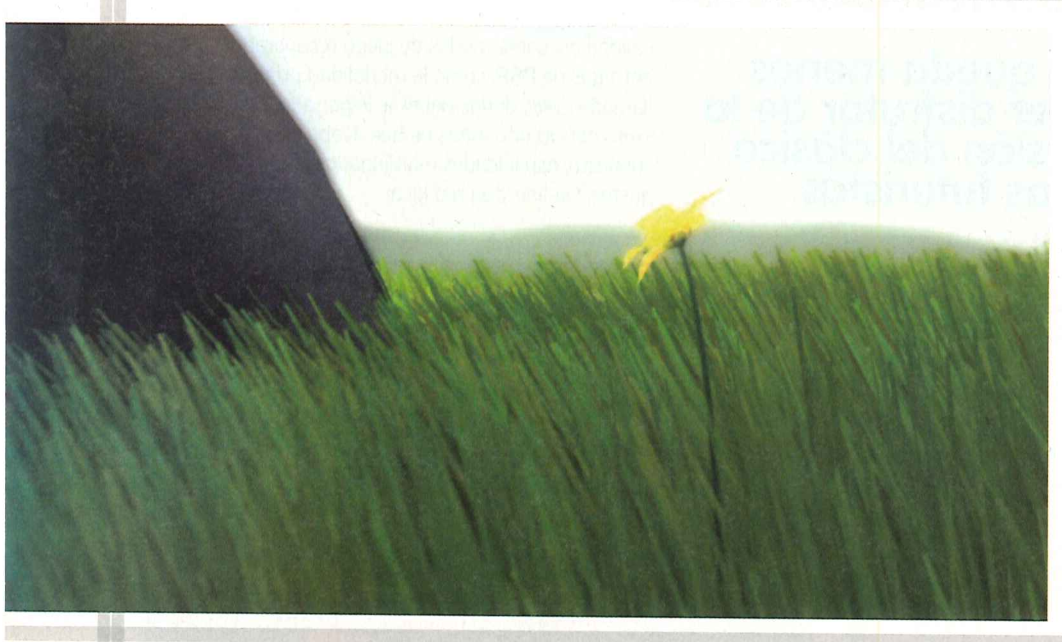


Acción y diversión multijugador en un título de lucha diferente

Los creadores del esperadísimo *LittleBigPlanet* desarrollaron en 2005 un popular título llamado *RagDoll Kung Fu*. Ahora, recogiendo su espíritu y adaptando su mecánica, los programadores de **Tarsier Studios** lanzarán antes de final de año este *remake* bajo el nombre de ***RagDoll Kung Fu: Fists Of Plastic***, un *Arcade* de lucha para cuatro jugadores en el que la diversión está por encima de la técnica. Grandes escenarios por los que moverse (siempre en dos dimensiones, eso sí), golpes espectaculares y variados, armas y un sentido del humor que hará de cada partida una auténtica fiesta en Alta Definición.



Modos de Juego. Podrás comenzar entrenándote en la modalidad para un solo jugador, pero la diversión llegará cuando te enfrentes a otros tres participantes a través de la red o en la misma consola.



FLOWER

Una auténtica obra de arte conceptual en PS3

Los creadores del exitoso y bello *Flow*, **Thatgamecompany**, regresan con otra original propuesta en la que la estilización gráfica, el sencillo control y, sobre todo, la calma que transmite, vuelven a ser protagonistas.

El escenario pasa a primer plano en este juego, en el que el jugador controla el viento y tendrá que interactuar con los elementos del paraje en el que se encuentre: flores, hierba, árboles, etc., mediante el uso del sensor de movimiento del mando de **PS3**. Difícil de explicar, pero verlo en movimiento es toda una experiencia.

THE LAST GUY

Ayuda a los supervivientes desde las alturas

Los estudios japoneses de **Sony** presentaron en el **E3** su última producción. Tomando como base mapas aéreos reales de 14 ciudades (Tokio, Los Ángeles, Londres), su desarrollo se basa en la necesidad de conducir a los supervivientes de una «masacre zombi» a un lugar seguro para que puedan ser rescatados. La tarea no será sencilla, pues los enemigos estarán presentes y perseguirán a los pocos seres humanos que quedan. Para darles esquinazo tendrás que emplear habilidad e inteligencia. Esperemos que llegue pronto a España.



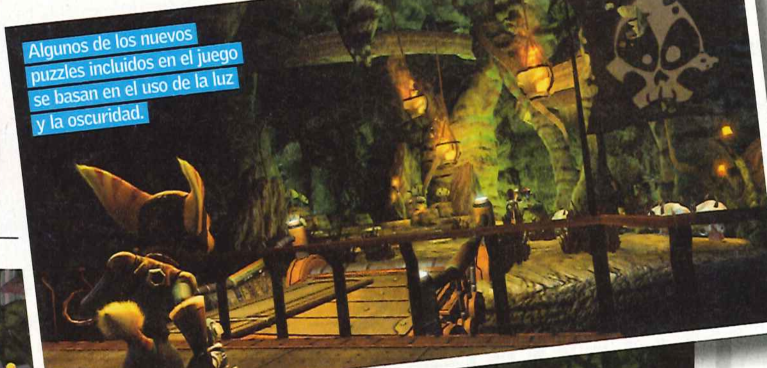




Para su desarrollo se han empleado mapas aéreos de 14 ciudades reales









PREVIEW

RATCHET & CLANK

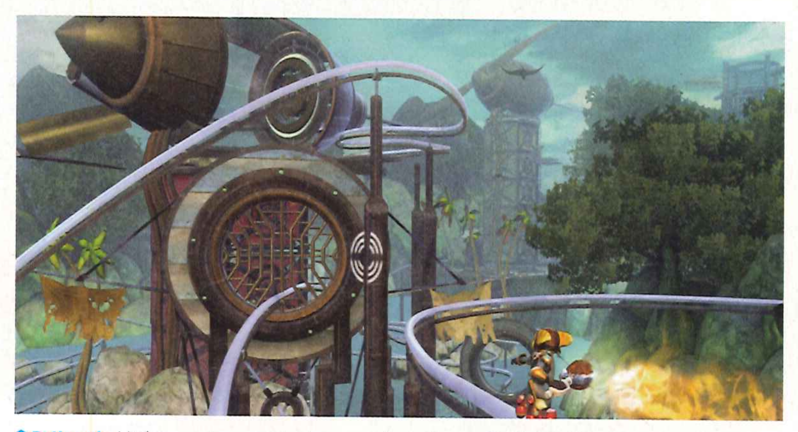
EN BUSCA DEL TESORO

Insomniac debuta en PSN

PRIMERA IMPRESIÓN

En ocasiones, cuando algo es realmente bueno, no nos hacen falta grandes cambios para seguir disfrutando; simplemente queremos más de lo mismo. Eso es lo que han debido pensar los programadores de **Insomniac** que, tras el genial debut de su mascota plataformera en **PlayStation 3** hace algunos meses, han decidido lanzar un nuevo capítulo exclusivo a través de *PlayStation Store* (para disfrutar de él no será necesario tener el título que le precede). Ofrece unas cuatro horas de juego, se ha utilizado el mismo (y potente) motor gráfico e introduce suculentas novedades en lo que a jugabilidad se refiere, como nuevos usos para la llave inglesa que porta el protagonista. Una historia de piratas llevará a Ratchet hasta un pequeño pueblo costero, donde deberá interactuar con sus habitantes para hallar el paradero, cómo no, de un tesoro escondido.

A LA VENTA EN **septiembre**



Patinando. Vuelven a estar presentes las secuencias en las que Ratchet emplea sus botas para «surfear» sobre los raíles suspendidos en el aire. Además, también estarán disponibles nuevos vehículos que pilotar.

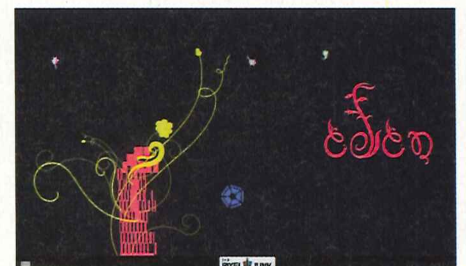


Bucaneros. Todo el juego está impregnado de elementos «piratas». El protagonista deberá, por ejemplo, crear una bebida al más puro estilo corsario o componer una canción similar a las que cantan estos individuos.



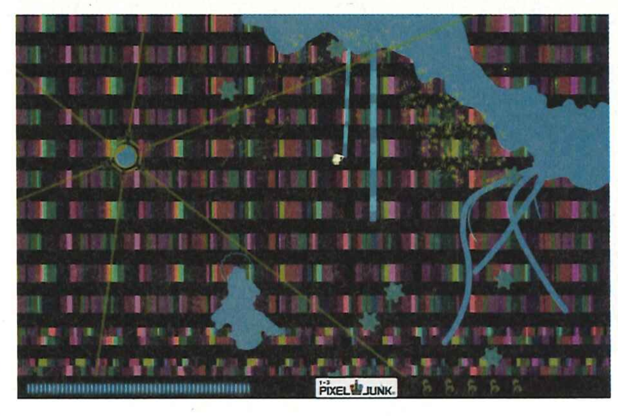








Dominar la inercia y el impulso, así como la cuerda de unión a las plantas, es de vital importancia.



» Combos. Eliminar a varios enemigos de un solo golpe aumenta la cantidad de polen emitido y proporciona tiempo extra.





El juego exige precisión y control absoluto: un error nos hará caer y perder demasiado tiempo.

TEST

PIXEL JUNK EDEN

Plataformas para gourmets

La serie *Pixel Junk* desarrollada por **Q-Games** para **Sony C.E.** es una colección de juegos sencillos, pero increíblemente adictivos, especialmente pensados para ser jugados a alta definición. Si *Racers* recreaba una clásica recreativa de conducción y *Monsters* adaptaba la estrategia de *Tower Defense* a **PS3**, este ***Eden*** es un exquisito, minimalista y exigente juego de plataformas. Jugando solo o con dos amigos más, manejarás unos roedores saltarines, de quienes únicamente podrás controlar la dirección de sus saltos para recorrer los diferentes niveles, separados en jardines, antes de que se agote el tiempo. La dificultad estriba en que sus saltos deben estar calculados a la perfección, pues los errores hacen perder mucho tiempo. Los roedores cuentan con una especie de cuerda que pueden atar a las plantas para catapultarse y así recoger el polen (que sueltan los enemigos al ser derrotados). Éste hace que crezcan los brotes repartidos por el nivel, los cuales te permiten seguir escalando hasta llegar a las flores, el objetivo de cada fase. El acabado técnico es minimalista, pero exquisito; y el juego exige un control absoluto del movimiento y el ritmo, volviéndose tremendamente adictivo a medida que progresas: las fases se vuelven más difíciles, los escenarios más interactivos y la gravedad cambia. Sin duda, un plataformas exigente y muy original.



COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **Q-GAMES**
ON-LINE **NO**
JUGADORES
TEXTO **CASTELLANO**
RESOLUCIÓN **1080P**
ESPACIO EN EL DISCO DURO **107 MB**

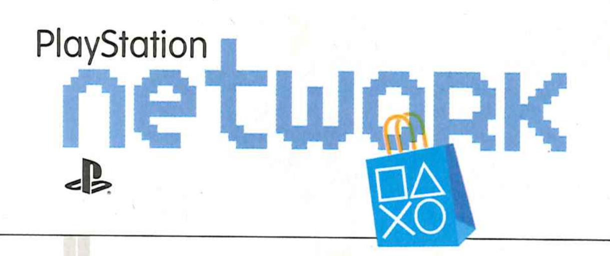
evaluación

Su presentación minimalista y su manejo, simple pero tremendamente exigente, ahuyentará a más de un jugador perezoso... que se perderá este pequeño plataformas, tremendamente original y adictivo, de una dificultad nada despreciable.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,2	8,1	8,4	8,2	-	8,3

Sus particulares gráficos vectoriales de línea clara le van a la perfección.

Se juega con un pad y un botón, pero su manejo es exigente y no perdona errores.



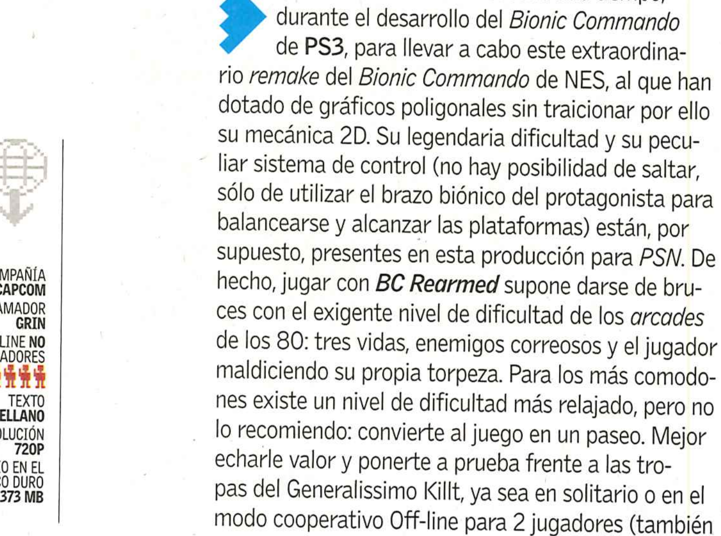


El brazo biónico de Spencer le permite balancearse y alcanzar otras plataformas.

TEST

BIONIC COMMANDO REARMED

Una declaración de amor al clásico de Capcom



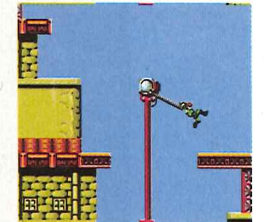
Los suecos **GRIN** han encontrado tiempo, durante el desarrollo del *Bionic Commando* de **PS3**, para llevar a cabo este extraordinario *remake* del *Bionic Commando* de NES, al que han dotado de gráficos poligonales sin traicionar por ello su mecánica 2D. Su legendaria dificultad y su peculiar sistema de control (no hay posibilidad de saltar, sólo de utilizar el brazo biónico del protagonista para balancearse y alcanzar las plataformas) están, por supuesto, presentes en esta producción para *PSN*. De hecho, jugar con ***BC Rearmed*** supone darse de bruces con el exigente nivel de dificultad de los *arcades* de los 80: tres vidas, enemigos correosos y el jugador maldiciendo su propia torpeza. Para los más comodones existe un nivel de dificultad más relajado, pero no lo recomiendo: convierte al juego en un paseo. Mejor echarle valor y ponerte a prueba frente a las tropas del Generalissimo Killt, ya sea en solitario o en el modo cooperativo Off-line para 2 jugadores (también incorpora tres modos *multiplayer* para 4 jugadores, también Off-line). Pese a su mecánica furiosamente *arcade*, BC Rearmed ofrece una enorme profundidad: desde el mapa puedes elegir qué nivel visitar, irás recogiendo objetos que mejoran tus habilidades (bengalas que ofrecen luz en niveles a oscuras, un *bazooka*, botas de hierro, llaves...) e incluso resolverás pequeños *puzzles* desde las computadoras de los enemigos. Los gráficos son sencillos, pero encantadores y podrás disfrutar de ellos en la pantalla del TV o desde la **PSP**, ya que ***BC Rearmed*** incorpora la opción *Remote Play Support* que permite jugar en la portátil de **Sony**, conectándola vía *Wi-Fi* desde tu **PS3**. No se puede ofrecer más por menos de 10 €.



COMPAÑÍA **CAPCOM**
PROGRAMADOR **GRIN**
ON-LINE **NO**
JUGADORES
TEXTO **CASTELLANO**
RESOLUCIÓN **720P**
ESPACIO EN EL DISCO DURO **373 MB**

Podrás jugar desde la PS3 o en tu PSP gracias a la opción Remote Play Support



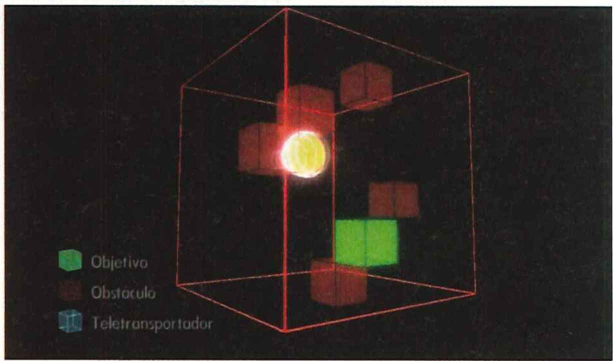


EL LEGENDARIO HÉROE BIÓNICO.

Aunque no tuvo el impacto popular de otras coin-ops de Capcom como Strider o Ghosts'N Goblins, Bionic Commando cosechó una legión de seguidores tras su debut en los recreativos, en 1987. Un año después llegaría la adaptación a NES, muy superior en cuanto a mecánica y profundidad. Capcom reclutó a antiguos componentes de aquella adaptación doméstica para ejercer de asesores en el desarrollo de este remake de PSN.







Difícil y adictivo como un arcade de los años 80

Un extra con visión de futuro. Si adquieres ahora BC Rearmed, tendrás una sorpresa muy especial en 2009: cuando el nuevo Bionic Commando llegue a PS3 podrás dotar a su protagonista con el look de Nathan «Radd» Spencer, el héroe del BC Rearmed. Todo un guiño hacia los mitómanos de la saga.

evaluación

Duro y apasionante como un arcade de los 80, Bionic Commando Rearmed supera con creces al resto de remakes/secuelas comercializados por Capcom a través de PS Network. Mataría por ver un remake de Strider con semejante acabado.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,6	8,4	8,5	7,4	-	8,6

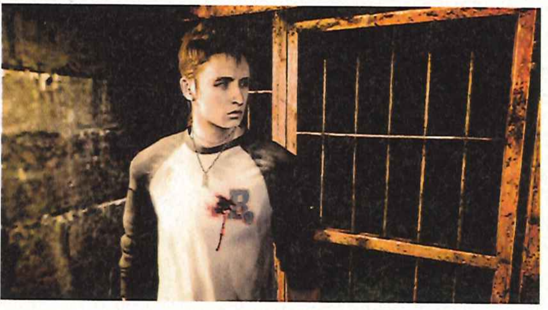
Gráficos: Buenos efectos de luz y jefazos sorprendentes. Un impecable remake.

Jugabilidad: Su alto nivel de dificultad llegará a desesperarte. No te rindas, merecerá la pena.





Debajo de la cama. Aunque en muchos casos lo peor es imaginar lo que puede haber bajo la cama, en Siren Blood Curse se convertirá en un lugar seguro para Bella Monroe. La niña podrá evitar que este Shibito se convierta en su «hombre del saco».





SIREN BLOOD CURSE EPISODIOS 1-3

El primer Survival Horror

Sony C.E. acaba de inaugurar la temporada de caza de monstruos y fantasmas en **PlayStation 3** con *Siren Blood Curse*. Y aunque aquí sólo valoramos sus tres primeros episodios, nos han servido para comprobar que los responsables de la saga *Forbidden Siren* saben cómo meternos el miedo en el cuerpo, con un estilo muy japonés.

Escenas escabrosas como un policía golpeándonos las rodillas para después rematarnos con un certero tiro en la cabeza, esconderse en un pequeño armario mientras vemos cómo un *Shibito* se aproxima, o simplemente escuchar los extraños gruñidos que emiten, serán suficientes como para terminar desquiciado ante la mejor entrega de la saga. La pena es que, por lo menos los tres primeros episodios, se pasan en un suspiro, gracias a un tutorial que nos mantiene en todo momento informados del siguiente paso a dar. Puede que sea para jugadores ocasionales, pero da miedo.

COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **JAPAN STUDIO**
ON-LINE **SÍ (MANUAL)**
JUGADORES



TEXTO **CASTELLANO**
RESOLUCIÓN **720P**
ESPACIO EN EL DISCO DURO **2526 MB**

La vista especial. Gracias a este don, el jugador podrá ver a través de los ojos de otro personaje. En este caso del Shibito enfermera, para controlar hacia dónde está mirando en todo momento.

evalua...

Estos tres primeros episodios mantienen la tensión argumental con un estilo de serie televisiva más acertado que el de Alone In The Dark. Son bastante fáciles, pero la atmósfera del juego es sobresaliente. Si quieres pasarlo mal, pruébalo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,5	8,6	8,0	5,0	-	8,0

Unos gráficos bastante aparentes. No son la «repera» pero sí contundentes.

Es más impactante la puesta en escena que la mecánica de juego en sí.


16+

FIFA 09

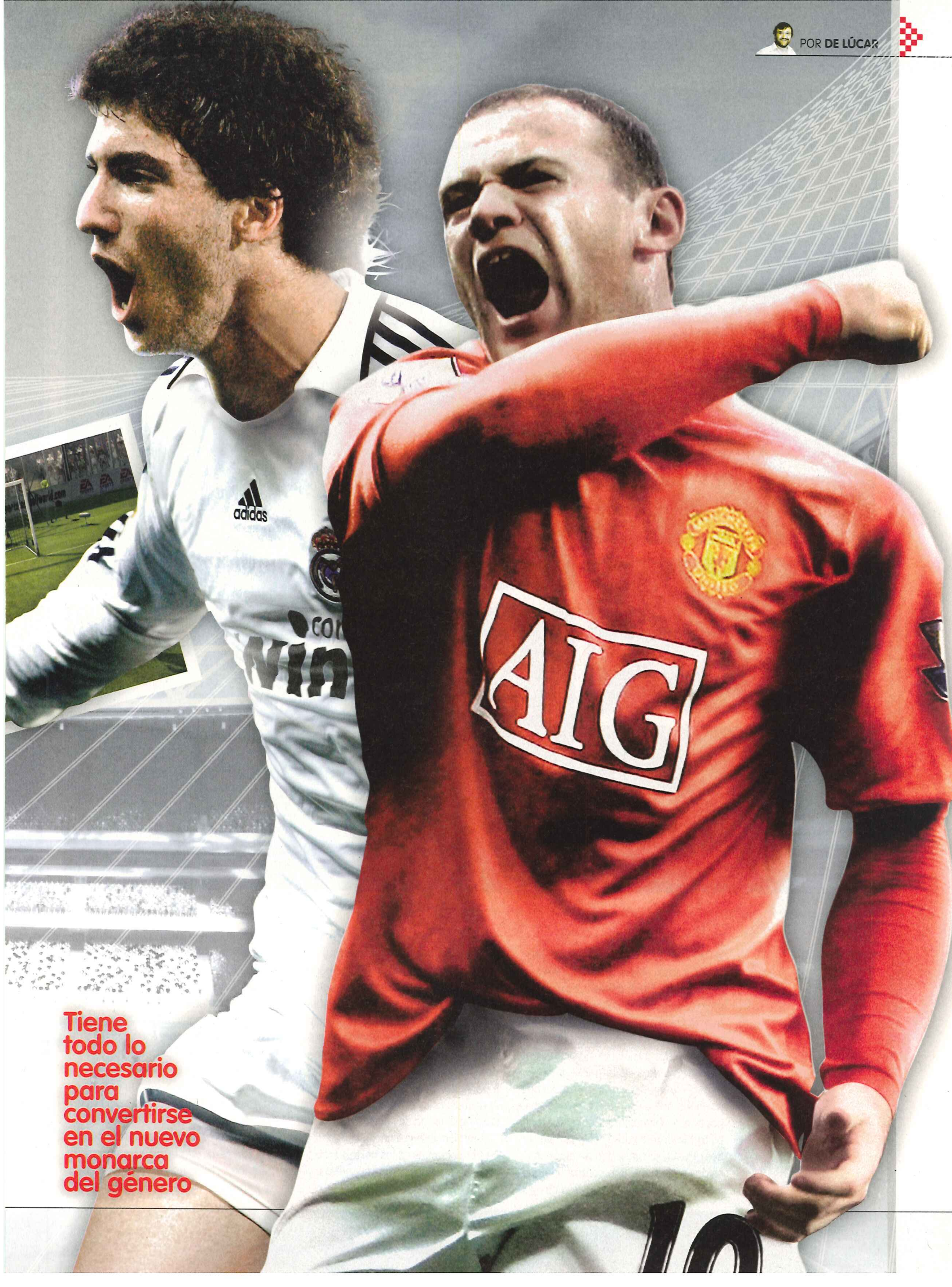
PS3 PS2

ELECTRONIC ARTS VUELVE A HACER BIEN LOS DEBERES Y PRESENTA EL JUEGO DEFINITIVO PARA ALZARSE CON LA CORONA ESTA TEMPORADA



Esta vez sí que puede ser. **EA Sports** debería ir enfriando algunas botellas de champán porque lo que hemos visto nos dice que este año tienen poderosos argumentos para conseguir un gran éxito en esta nueva temporada. Si bien el año pasado, por estas mismas fechas, casi todos pensábamos lo mismo y después tuvo unas cifras de ventas que no se correspondieron con la calidad del juego, creemos que *FIFA 09* cuenta con garantías suficientes para desbancar a su gran competidor. Y es que todavía seguimos sin explicarnos por qué *FIFA 08* no barrió por completo a un rival ciertamente inferior en los apartados más importantes.

Todo apunta a que esta vez la rivalidad entre los dos grandes simuladores de fútbol será más dura que nunca. Hace unos meses *UEFA EURO 2008* nos dio muchas razones para pensar así, y este nuevo *FIFA 09* las está ratificando al superar a su antecesor, tanto en calidad como en oferta de juego y posibilidades On-line. Las sugerencias de los aficionados para mejorar esta edición han sido tomadas en cuenta y se han plasmado en 250 nuevas características que aprovechan al máximo el potencial de **PS3**. La sensación que nos ha dejado esta *beta* es que no sólo es el más y mejor acabado de los *FIFA*, sino también el más divertido de todos los simuladores de fútbol que hemos probado en **PS3**.



Tiene todo lo necesario para convertirse en el nuevo monarca del género







Cuando marques un gol en esta nueva edición podrás controlar a tu jugador y elegir cómo quiere celebrarlo

Los porteros son mejores... pero ahora también encajan goles de disparos lejanos

Mejores animaciones

Si *UEFA EURO 2008* ya ha supuesto un gran salto con respecto a *FIFA 08*, el nuevo ***FIFA 09*** va a suponer la mejora definitiva y, sobre todo, un paso más hacia la perfección en materia de animación y en la inmediatez de la respuesta de los jugadores. Se acabaron los movimientos «enlatados», las respuestas idénticas y gran parte del automatismo que aleja a estos juegos de la necesaria sensación de realismo. Todo es totalmente creíble y sólo con ver la aparatosidad y variedad de algunas caídas o choques, uno comprende que está ante un nuevo juego. Pero es en la manera de desenvolverse los jugadores en el campo donde se ha alcanzado un mayor grado de simulación. Por poner un ejemplo, los disparos en carrera: antes eran casi cosa de magia porque el jugador parecía golpear con cualquier cosa menos con el pie. Ahora son auténticos remates perfectamente amoldados a la posición del jugador. Si viene a media altura y el golpeo no es bueno, o la postura es incorrecta, el balón no acabará en el fondo de la red.

También vamos a encontrar diferencias importantes en los porteros (han mejorado de forma sorprendente) y, por fin, podrán encajar algún gol de tiros lejanos. Todo ello gracias a que ahora la potencia de los disparos es más fácil de precisar y también porque el comportamiento del balón ha evolucionado; parece completamente real. Los pases, sin embargo, requieren mucha más precisión que antes, sobre todo a la hora de aprovechar los huecos del rival.

El resultado es que hay más alternativas en el partido, mucho más contacto entre los jugadores y más intensidad. Los programadores cifran el aumento de velocidad en tan sólo un 5% con respeto a la anterior entrega, pero lo cierto es que la sensación que se aprecia es mayor. Los partidos que

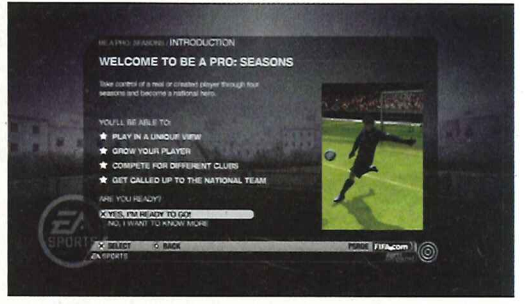




Aunque sólo hemos hecho unas pocas, parece que marcar de falta en esta edición será un poco más complicado.

MODO CONVIÉRTETE EN UN PROFESIONAL.

En esta edición podremos elegir a cualquier jugador o crear uno propio para jugar en cualquier posición. Tendremos la posibilidad de mejorar a lo largo de 4 temporadas y nuestro objetivo será conseguir que el jugador alcance la categoría de leyenda nacional. La máquina irá planteando retos que deberemos superar para conseguir experiencia.







vamos a encontrar, en definitiva, son más reales, más emocionantes y con más velocidad, pero sin llegar nunca a convertirse en un desorden o en una locura más parecida al baloncesto que al propio fútbol.

El reajuste del tiempo de reacción de los propios futbolistas es, sin duda, la clave para que un partido de *FIFA 09* se parezca alucinantemente a uno real. Salvo en un par de ocasiones, en las que algún jugador pareció un tanto despistado (algo normal, ya que era una *beta*), lo habitual es que todos reaccionen al instante como cabría esperar en el transcurso del partido.

Nuevas tácticas y controles

Se han conseguido solucionar algunos de los problemas que más quebraderos de cabeza provocaban a **EA Sports** en este aspecto; así pues, ahora toca prestar atención a otros asuntos, no menos importantes, como podría ser el rigor táctico. En esta entrega vamos a tener la posibilidad de ajustar todos los elementos a nuestro gusto, con 140 opciones de ataque y 40 defensivas que dan nada menos que 50.000 combinaciones distintas. Una vez grabadas, podremos disponer de diferentes estilos de juego con el fin de sacar el máximo partido a los puntos débiles del rival durante cada encuentro, ejerciendo lo que sería la función de un entrenador del equipo.

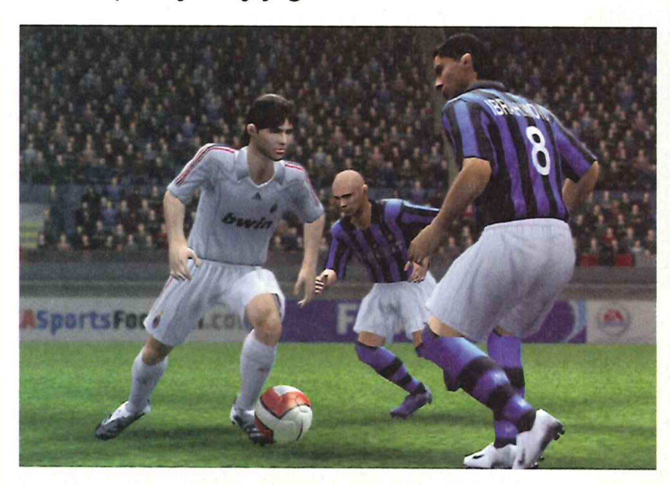
A los ya conocidos controles de *FIFA 08* se han añadido grandes novedades: podrás llamar a un segundo jugador en las faltas, sacar a un hombre de la barrera, cargar al contrario o aguantar la posición para evitar que se nos escape un jugador regateador o para recibir un balón aéreo (algunos de estos movimientos ya los conocíamos de *UEFA EURO 08*). Otra interesante opción ▸

VERSIÓN PARA PS2.

La buena noticia es que todo apunta a que las mejoras no se restringirán a la versión PS3. En PS2, el juego de EA también va a mostrar un aspecto y una jugabilidad realmente excelente. Los partidos que hemos podido disputar con esta beta, por cierto mucho más avanzada que la de PS3 en el tema de plantillas, nos han dejado muy buenas sensaciones y algunas jugadas impensables en la entrega del año pasado. Será rápido y muy jugable.











Los movimientos especiales precisan pocos botones y exprimen a la perfección las posibilidades del pad de PS3.



es que, salvo el botón de correr, por fin podremos ajustar los controles del juego como nosotros queramos.

Juego On-line

EA Sports es consciente de que gran parte de la batalla por el liderazgo se va a librar en las opciones de juego en red y, por ello, ha puesto todo su empeño en ofrecer nuevos alicientes. El principal va a ser la posibilidad de jugar hasta 10 jugadores en cada equipo, manejando todos los participantes un jugador (como en el modo Conviértete en un profesional).

Al tratarse de una *beta*, no hemos tenido oportunidad de probarlo, pero a poco que uno use la imaginación ya puede intuir lo que podrá resultar de tal experimento: una experiencia alucinante con que haya algo de organización entre los miembros del equipo o un divertido correcalles con veinte delanteros. Sea como fuere, también dispondrá de las fórmulas On-line más clásicas del título de **EA Sports**, para uno o varios jugadores de manera simultánea.

Para terminar, hay que recordar que ***FIFA 09*** cuenta en exclusiva con todos los derechos de clubes y jugadores. Además, también tendrá todos los fichajes de este año, incluidos los de última hora. Las voces y comentarios, como en ediciones pasadas, correrán a cargo de Manolo Lama y Paco González, como si estuviéramos ante una retransmisión televisiva. El juego definitivo de fútbol se llama ***FIFA 09*** y saldrá a la venta el próximo 3 de octubre.

Los pases son menos mecánicos y automáticos que en la anterior entrega



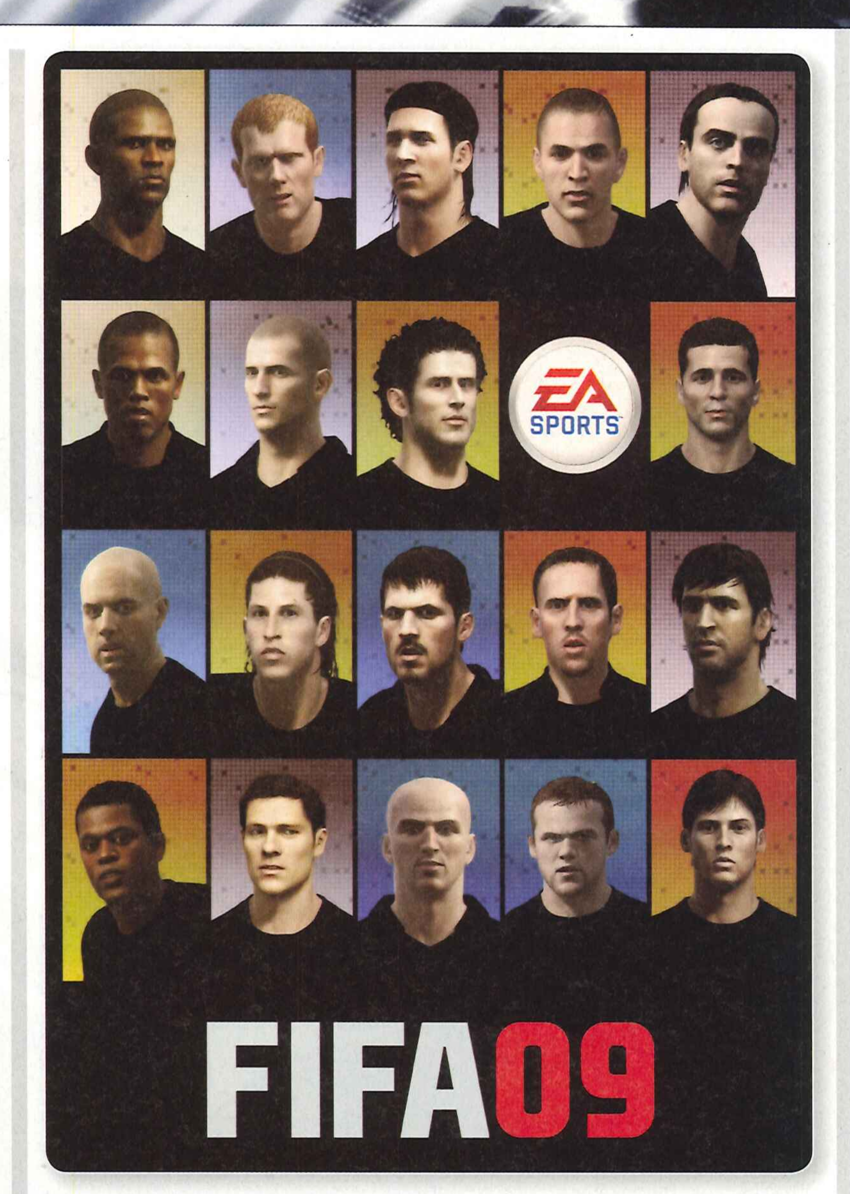


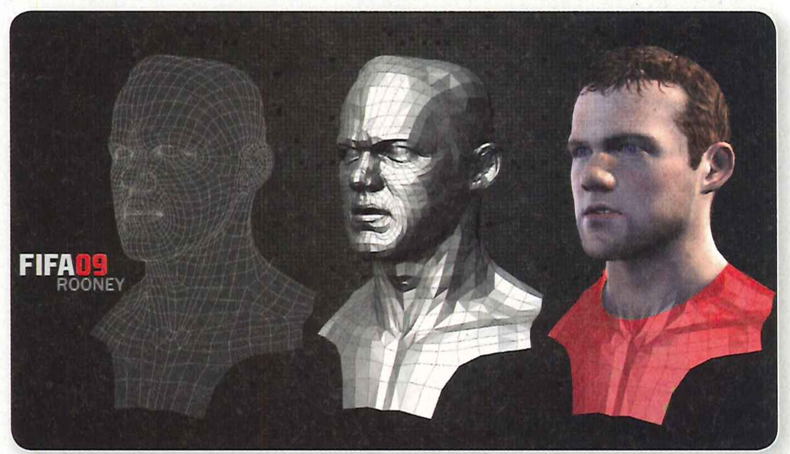
PRESENTACIÓN A LOS MEDIOS.
Para la presentación oficial a los medios españoles se desplazó hasta Madrid David Rutter (productor de FIFA 09), quien explicó de primera mano las principales excelencias de esta entrega para PS3. Destacó la posibilidad de jugar hasta 10 jugadores simultáneos en red compitiendo en el mismo equipo.





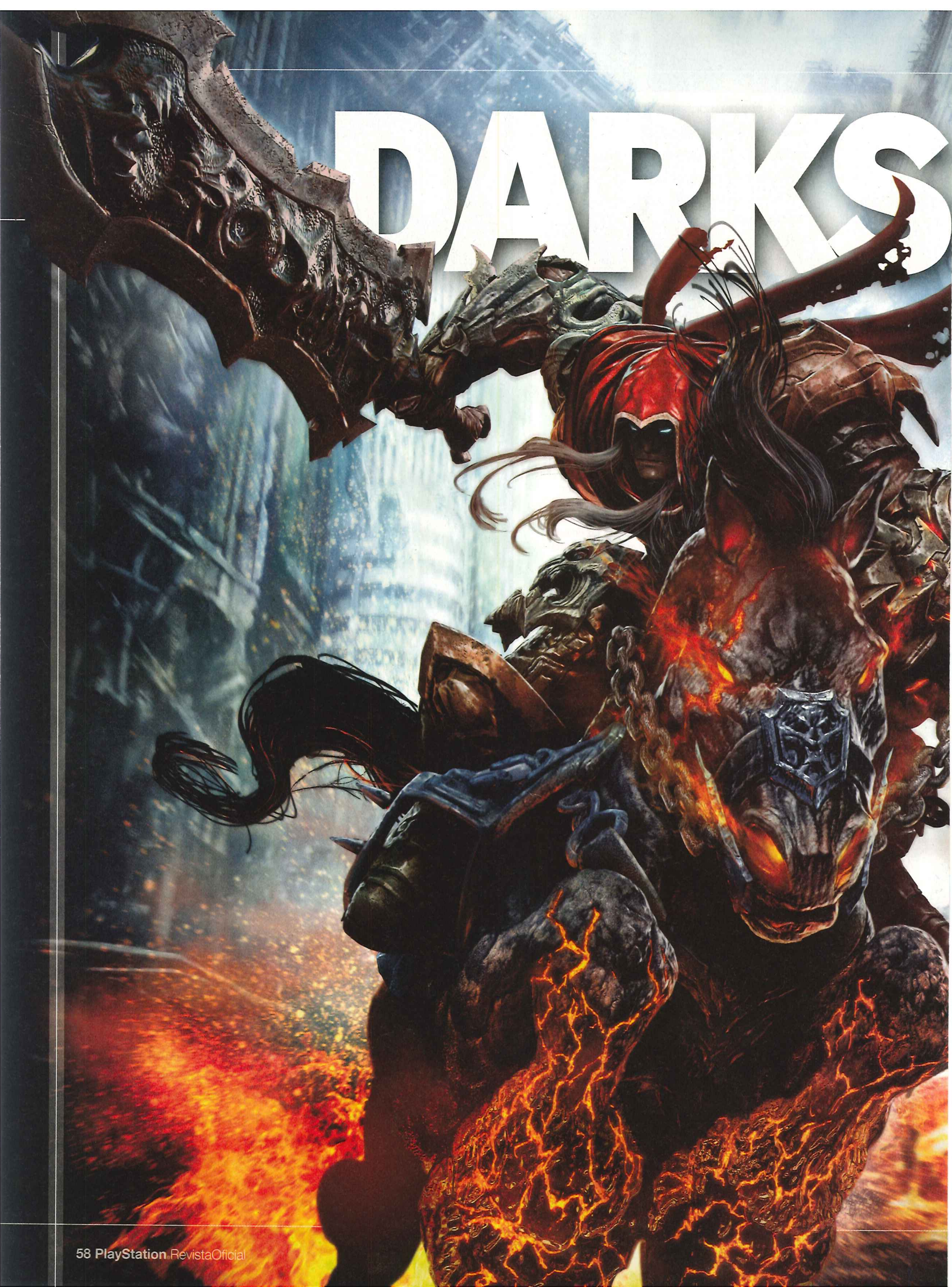






POR TODA LA CARA.

Uno de los aspectos que más han trabajado en FIFA 09 ha sido la perfecta recreación tanto de los movimientos como de las caras de los jugadores. Basta con ver las pantallas de arriba para hacerse una idea del grado de realismo, pero más sorprendente resulta poder reconocerlos por sus gestos y por su particular forma de moverse en determinadas circunstancias del juego. Todos los jugadores de renombre están clavados.


DARKS


POR **MAQY**



EN LA PIEL DE UNO DE LOS CUATRO JINETES QUE ACABÓ CON LA HUMANIDAD, VIVIRÁS UNA REPRESENTACIÓN ÚNICA DEL APOCALIPSIS



Coge una base de un clásico como *The Legend Of Zelda*, añádele una pizca de *Prince Of Persia*, úntalo bien de *Devil May Cry* y ¿qué tenemos? Algo comestible desde luego que no, pero sí una idea muy atractiva para un videojuego: ***Darksiders***. Rol, acción, plataformas... todo reunido en un único *Blu-ray*; sin duda, será uno de los lanzamientos de **THQ** más importantes en los próximos meses.

Tal mezcolanza resulta extraña, pero en las siguientes páginas vamos a desgranaros los principales detalles de este título, que pudimos probar recientemente en Londres. A cargo de esta curiosa recreación del Apocalipsis, que ofrece una perspectiva completamente distinta a lo que estamos habituados, se encuentra **Vigil Games**, quien también está enfrascada en el que pretende ser el próximo gran MMORPG tras *World Of Warcraft, Warhammer 40.000.*

Ángeles y demonios

El protagonista de ***Darksiders*** no es precisamente un don nadie, se trata ni más ni menos que de uno de los Cuatro Jinetes del Apocalipsis, concretamente «Guerra». Él y sus otros tres malignos amigos acaban con cualquier esperanza para la humanidad, liquidando a todo hombre y mujer sobre la faz de la Tierra. Sin embargo, una vez acabada su misión, es traicionado y le arrebatan gran parte de sus poderes, quedando abandonado en la superficie del planeta donde continúa la batalla entre el cielo y el infierno. A partir de ahí nos toca enfrentarnos a ambos bandos para recuperar lo que nos han arrebatado. Como es de esperar, el modo de hacerlo es destruyendo más




Entre combate y combate no faltarán algunas zonas plagadas de saltos...

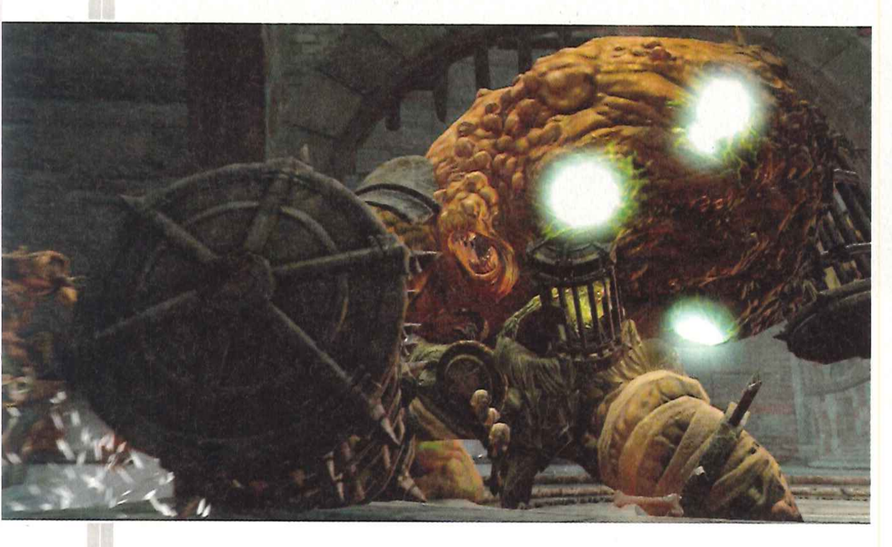






Cuatro jinetes vienen de bonanza...

Wrath Of War es el apellido de Darksiders y significa «La ira de War», uno de los cuatro jinetes del Apocalipsis junto a Muerte, Peste y Hambre. Tras cumplir con su labor, exterminar a la humanidad, el protagonista es traicionado y pierde todos sus poderes, los cuales va recuperando poco a poco matando a toda clase de criaturas.





« Piensa antes de atacar. Algunos enemigos requieren una determinada estrategia para acabar con ellos, muchas veces no basta con usar la fuerza bruta.

^ Ni malos, ni buenos. En Darksiders no esperes aliados por ninguna parte. Ángeles y demonios mantienen su guerra particular, pero no por ello te dejarán ir libremente..

y más enemigos, ya que estos sueltan energía que posteriormente podemos intercambiar por nuevas habilidades o armas. Dependiendo de a qué facción pertenezcan, el aura absorbida no es la misma, y dado que la adquisición de poderes ha de realizarse con un ángel o un demonio, la cantidad recolectada no tiene por qué ser igual en los dos casos. Como se ve, no hay malos ni buenos; todos nos son hostiles, aunque podremos llegar a realizar transacciones con ellos. A nivel técnico aún falta mucho para saber cómo lucirá la versión final, dado que su llegada a las tiendas no está prevista hasta principios de 2009. Eso sí, lo que pudimos ver nos gustó: su estética está muy acorde con el argumento (los diseños son obra de Joe Madureira, conocido dibujante de cómics y cofundador de *Vigil Games*); la calidad del motor gráfico, a falta de mejorar la iluminación, parece que cumplirá; y gracias al uso de *Havok* se nos permitirá un alto grado de interacción con el entorno. Hay muchos elementos destruíbles y podremos recoger objetos para usarlos como armas, ya sea para lanzarlos a los enemigos o para blandirlos.

Combate con puzzles

El sistema de lucha de *Darksiders* no es especialmente original, aunque eso tiene la parte positiva de que se sabe que funciona. Presenta dos botones típicos, arma principal y secundaria, otro para cubrirnos y uno más que es el que más disfrutaremos pulsando. Este último consiste en ejecutar una acción, disponible frente a muchos enemigos y que puede usarse nada más encontrarlos, cuando los hayas debilitado, o en una embestida suya para darte la opción de contraatacar. Se muestra la opción en pantalla











De compras. Al acabar con las diferentes criaturas que nos aguardarán en cada mazmorra, liberaremos sus almas, las cuales podremos intercambiar por nuevas armas y habilidades.

Una ciudad desolada. Para viajar entre mazmorras lo haremos a través de una ciudad completamente en ruinas, habitada exclusivamente por ángeles y demonios, sin rastro alguno de seres humanos. Pero no servirá sólo para viajar de un punto a otro: uno de los combates más intensos y divertidos lo pudimos ver en esta zona. Montados sobre nuestro oscuro corcel, combatímos a unas bestias de gran tamaño, e incluso llegamos a subirnos sobre su lomo y cabalgar. También en la superficie será donde intercambiaremos las almas enemigas capturadas por armas y poderes nuevos.



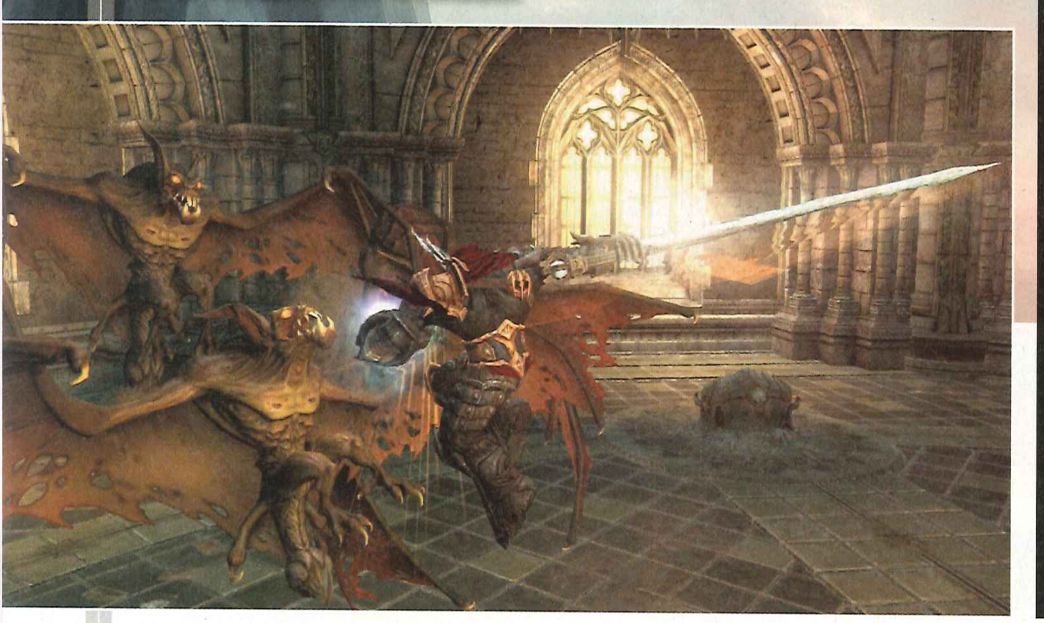
y, tras apretarla, se inicia una cinemática en la que de un modo bastante sádico y espectacular acabamos con el monstruo de turno o le asestamos un duro golpe. Los *combos*, por supuesto, existen, y resulta bastante necesario realizarlos para dañar rápidamente a varios rivales de una vez o acabar velozmente con uno en concreto. Habrá gran variedad de situaciones, no todo se va a limitar a pasar de sala en sala en la que somos rodeados por varios enemigos. Durante la demostración pudimos comprobarlo, a la par que la inevitable batalla con un jefe final de grandes dimensiones, asi como ataques a distancia con nuestro *boomerang*.

Lo que acabamos de comentar abarca poco más de la mitad del juego, casi idéntica proporción que la parte de aventura. El mapa general es una gran ciudad y, montados sobre nuestro oscuro corcel, hemos de ir de mazmorra en mazmorra afrontado algunos peligros en el camino. Una vez llegamos a una de ellas, continuamos superando una prueba tras otra: encontrar una llave que abra una puerta (aparte de saber cómo utilizarla), mover objetos del entorno para alcanzar zonas más altas o descubrir nuevos caminos, utilizar las armas de algún modo en concreto para activar ciertos eventos, etc. Hay que darle al coco, no queda otra. No bastará con ir soltando espadazos por ahí a todo lo que se nos ponga por delante.

Lo más interesante es que se nos invita a explorar: aunque el juego realmente sea más o menos lineal, no hay una flecha mostrando cuál es el siguiente paso, hemos de descubrirlo nosotros mismos. Será de lo más habitual volver a zonas ya visitadas para seguir otra ruta ▸



Devánate los sesos. Darksiders no consistirá en ir avanzando de habitación en habitación liquidando todo lo que nos salga al paso. Tendremos que buscar nosotros el camino y resolver decenas de acertijos para lograr el objetivo final: War debe vengarse por haber sido traicionado.







DARKSIDERS NO ES UN CLON MÁS.

Durante la presentación, tuvimos ocasión de realizar algunas preguntas a Marvin Donald y Han Randhawa, los dos representantes de **Vigil Games** presentes en el evento. Principalmente quisimos saber por qué no debemos considerar ***Darksiders*** la enésima copia de títulos como *God Of War* o *Devil May Cry*, y esto fue lo que nos contaron:

«En primer lugar, la cámara es libre, puedes mirar en cualquier ángulo y en cualquier dirección. No es una cámara fija orientada sólo al combate, ni se trata únicamente de exploración, es una mezcla de ambas. Por ejemplo, tienes que ir a buscar la siguiente llave después de haber matado a un gigantesco demonio. En las mazmorras hay gran cantidad de acciones a realizar y múltiples salas ocultas. En ocasiones, es necesario volver sobre nuestros pasos para buscar otro camino; y en zonas abiertas como la ciudad, hay momentos en los que no sabes dónde tienes que ir y has de buscar el próximo destino tú solo».

Utilizando recursos. Las diferentes armas de las que dispondrá War, empezando por el Boomerang, le serán muy útiles en algunos momentos para determinados rompecabezas.





anteriormente cerrada, o que sabíamos que estaba ahí pero carecíamos de los medios necesarios para abrirla.

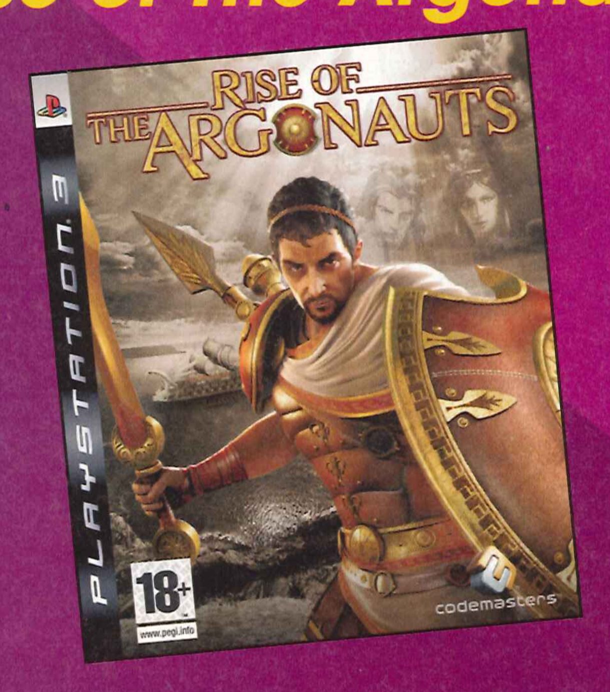
En este aspecto se aleja mucho de los típicos videojuegos de acción que casi se dedican en exclusiva a brindarnos hordas de monstruos con los que luchar y con *puzzles* (en el caso de haberlos) demasiado evidentes y sencillos.

No faltará una pequeña ración de plataformas a lo *Prince Of Persia*, aunque bastante más ligero. En estos momentos, ayuda mucho tener un par de oscuras alas con las que planear en los saltos más complicados. Sin duda, este ***Darksiders*** tiene muy buena pinta, es una de las principales apuestas de **THQ** para el año que viene y hay que seguirle la pista de cerca.

Las bases están firmemente asentadas, sólo falta que haya una importante variedad de retos y enemigos para que estemos ante uno de los juegazos del próximo 2009, con una magnífica ambientación y un sistema de juego en cierto modo único, aunque bebiendo de muy buenas fuentes.

Darksiders da un paso más allá que los juegos de acción clásicos

Consigue una figura de Jasón al llevarte...
Rise of The Argonauts



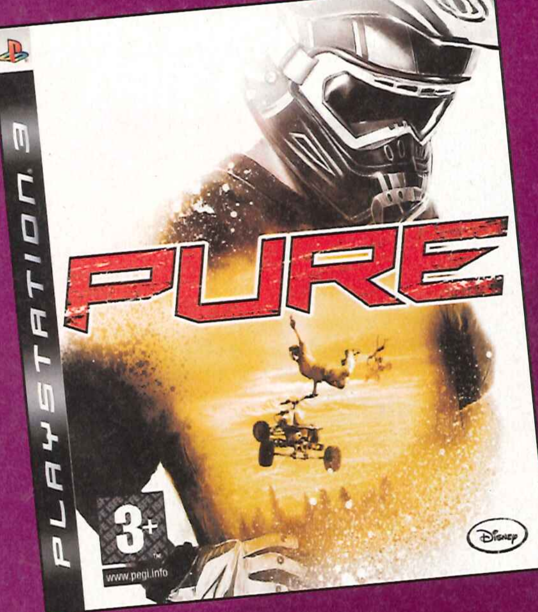
+



gratis

Fecha estimada de lanzamiento: 26/09/08. Promoción limitada a 900 uds. No acumulable a otras ofertas o promociones.

Consigue una camiseta exclusiva al llevarte...
Pure



+



gratis

Fecha estimada de lanzamiento: 25/09/08. Promoción limitada a 900 uds. No acumulable a otras ofertas o promociones.

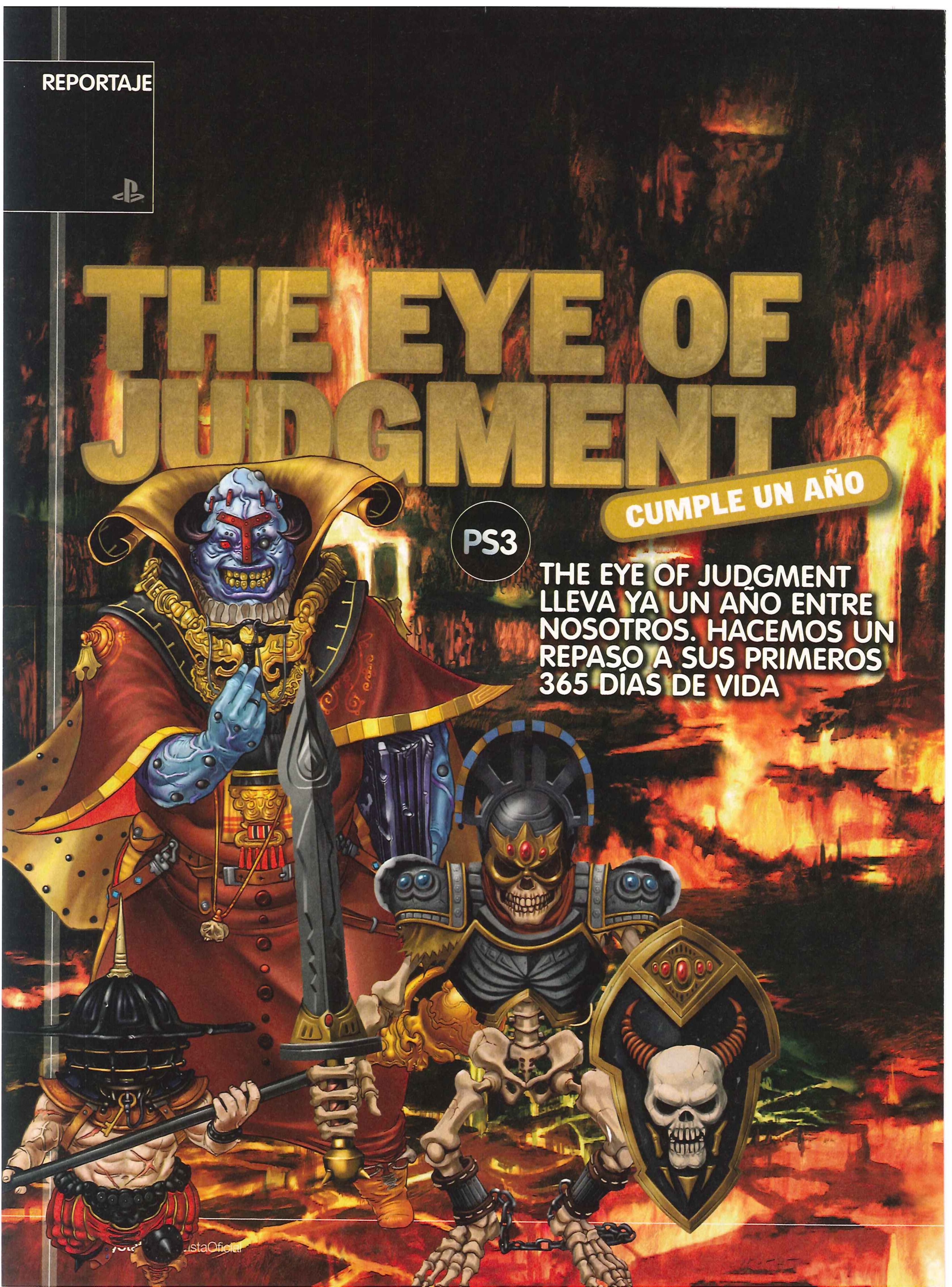
Las reservas prepago de dicho producto tendrán preferencia para la adquisición de dicho regalo.



Más de 200 tiendas en toda España
www.game.es



GAME
Tu especialista en videojuegos


REPORTAJE
THE EYE OF JUDGMENT
CUMPLE UN AÑO
PS3
THE EYE OF JUDGMENT LLEVA YA UN AÑO ENTRE NOSOTROS. HACEMOS UN REPASO A SUS PRIMEROS 365 DÍAS DE VIDA

Conquistar cinco de los campos del tablero sigue siendo la obsesión del jugador de TEOJ.



Guerrero de Novogus ha cobrado bastante protagonismo en los últimos meses. Es habitual ver dos o más copias en las barajas.



Fue el pasado verano cuando **Sony C.E.** lanzó un regalo de 100 € para todos los aficionados a juegos de cartas. ***The Eye Of Judgment*** hizo posible, al fin, conjugar la «tangibilidad» de los naipes con la tan añorada posibilidad de echarse unas partidas en cualquier momento sin necesidad de ir con la mochila y el álbum a la tienda de cómics más cercana.

Pues bien, ha pasado ya un año de aquello y ese invento se ha convertido en una alternativa de ocio más, disfrutada por miles de personas en todo el mundo. A lo largo de estos 365 días hemos sido testigo de cambios variados y notorios en el sistema de juego. El más significativo, sin duda, ha sido la aparición de la primera ampliación: el set 2, que lleva ya cinco meses entre nosotros y nos ha traído nada menos que cien nuevas cartas. Como era natural, con esta colección han aparecido nuevas mecánicas: señuelo, campomorfismo, retorno etc., son ya parte del vocabulario que maneja el jugador habitual de ***The Eye Of Judgment*** y que ha enriquecido las partidas. También hemos asistido, durante este primer año, al nacimiento de los torneos oficiales en la red. Unas tres convocatorias On-line han servido para que los jugadores midiesen sus barajas y habilidades estratégicas contra rivales repartidos por todo el planeta Tierra.

Sin embargo, también ha habido aspectos menos positivos que constituyen el día a día de todo juego de cartas coleccionables. Nos referimos, cómo no, a los naipes que desequilibran el juego y cuyos textos han tenido que ser modificados para mejorar la salud del título. ¡Cómo veis, ha habido mucho movimiento!

LAS CARTAS MÁS UTILIZADAS



Golem de Vérzar puede propinar golpes terribles en los comienzos de una partida, cuando el tablero está aún bastante vacío.

Dos cartas por un maná convierten Misión del Mago Mesmer en uno de los mejores conjuros que se han publicado hasta ahora.

Carro de Biolito puede proporcionarnos ventaja de cartas si conseguimos eliminar dos enemigos de un solo ataque.

LOS PRECIOS. La rareza de abrir un sobre con alguna de las cartas más buscadas y utilizadas es consustancial al coleccionismo. No es raro ver en Internet cómo algunas alcanzan precios que rondan los 25 €. Cartas como Cielos Cegadores, Guardián de la Atalaya o los phantom son algunas de ellas.

Es muy habitual que entre todas las cartas aparecidas en una colección haya algunas que destaquen por encima del resto. Los jugadores tardan poco en darse cuenta y esto provoca que ciertas criaturas o hechizos sean realmente comunes en cualquier partida de ***TEOJ***. Una de ellas es, sin duda, Sacerdotisa Alujha: ha conseguido imponerse a otras criaturas con ataque mágico como el Mago de las Llamas, debido a su intento de esquivamiento en campo de agua, el cual compensa sobradamente ese maná adicional en su coste de invocación. Otra carta de bajo coste que ha visto mucho juego ha sido Arquera Elfo, capaz de causar daño a distancia mientras gira 180º cualquier carta que tu oponente ponga en el tablero y esté al alcance de sus proyectiles.

Pero si de criaturas de bajo coste hablamos, no podemos olvidar una de las mejores del set 2: Espadachín de Verzar, con un 1 como coste de invocación y un 2 de ataque. Aunque, claro, no sólo de bichos pequeños vive el jugador de ***The Eye Of Judgment***. Cartas como Asesino de Venoa, Carro de Biolito, Golem de Vérzar o Isla Móvil de Kadena han sido clásicas durante todos estos meses pasados.

Y no podemos olvidar Misión del Mago Mésmer: dos cartas por un mana. Sobran las palabras.


Isla Móvil de Kadena es una de las mejores fortalezas del juego ya que su coste no es elevado y roba el maná de tu adversario.

JOSÉ MANUEL PUELLES
DUEÑO DE TIENDA GENERACIÓN X

«El material de TEOJ se agotó en pocos días»

¿Cómo ha sido la acogida de *The Eye Of Judgment* en España por parte de los consumidores en general?
Muy buena. El material se agotó en pocos días y tuvimos que reponer unas cuantas veces hasta que se vendió por completo.

¿Los clientes que adquieren material de *TEOJ* son los mismos que compran *Magic*?
No, por ahora no ha coincidido ninguno. Son clientes específicos de *TEOJ* que han comprado el juego y han decidido jugarlo en Internet.

¿Qué tal está llevando Devir el tema de la distribución?
En un primer momento se agotó el material enseguida. Ahora, con la segunda ampliación esperamos ser más previsores. Los clientes me han comentado que cuando jugaban les arrasaban los japoneses. En España, al no haber tanto material disponible no éramos tan competitivos.



Justo en el blanco. Las criaturas con ataque mágico caben perfectamente en cualquier estrategia, ya que además de ser muy versátiles nos permiten asegurarnos el daño contra criaturas con habilidades puñeteras, como por ejemplo, Intento de Esquivamiento.

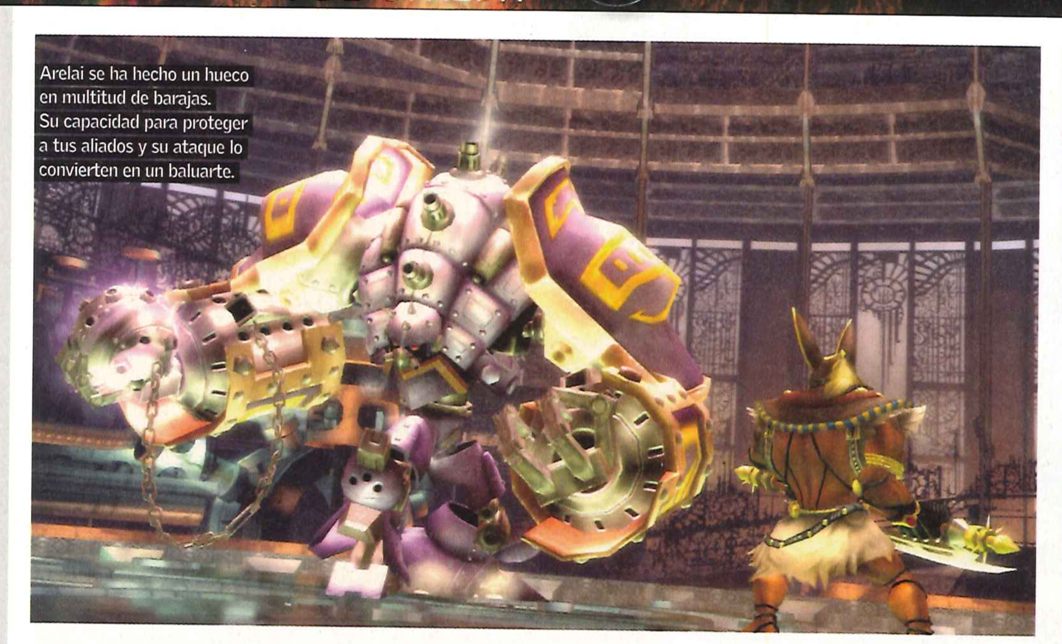
TORNEOS EN LA RED

Competición y juego organizado son términos que están, o han de estar, presentes en todo buen juego de cartas coleccionables. Los ansiados torneos de *The Eye Of Judgment* On-line se hicieron esperar por todos, ya que hasta finales de mayo de este mismo año no se dio el pistoletazo de salida con el evento *Natural Power*. Dicha nomenclatura nos da una idea de cuál fue la normativa vigente en ese primer torneo y que se resume en la siguiente frase: nada de criaturas de Biolito.

En efecto, los 606 participantes del *Natural Power* tuvieron que crear sus mazos sin utilizar ni una sola carta de este místico elemento. Los resultados fueron bastante buenos para nosotros, ya que hasta cuatro españoles consiguieron colarse dentro del top 10.

Otros dos torneos vinieron después: el «1, 2, 3», únicamente con cartas de coste no superior a 3, y el Set 2 *Power*, con naipes del set 2. Sin embargo, antes de inaugurar la competición de *The Eye Of Judgment* hubo que arreglar ciertos desbarajustes. El más importante fue el de los fanáticos, cuyo texto fue modificado. Así pasaron de activar su habilidad en ambas fases de resolución a hacerlo únicamente en la de su controlador.

Al jugar On-line recuerda que los fanáticos han sido modificados



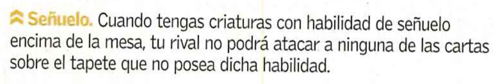
Arelai se ha hecho un hueco en multitud de barajas. Su capacidad para proteger a tus aliados y su ataque lo convierten en un baluarte.

LA EXPIACIÓN DE LA TIERRA. Criaturas eficientes de bajo coste, como los Espadachín de Verzar, y la molesta habilidad de Resurrección. Todo aderezado con el poderoso Centinela Vamas.

LA FURIA DEL REY DE FUEGO. Incluye un Comandante Lagarto que, gracias a las muchas criaturas de su especie, te ayudará a generar maná. Gólem de Verzar y Chamán Zolda ayudan a redondear este mazo.

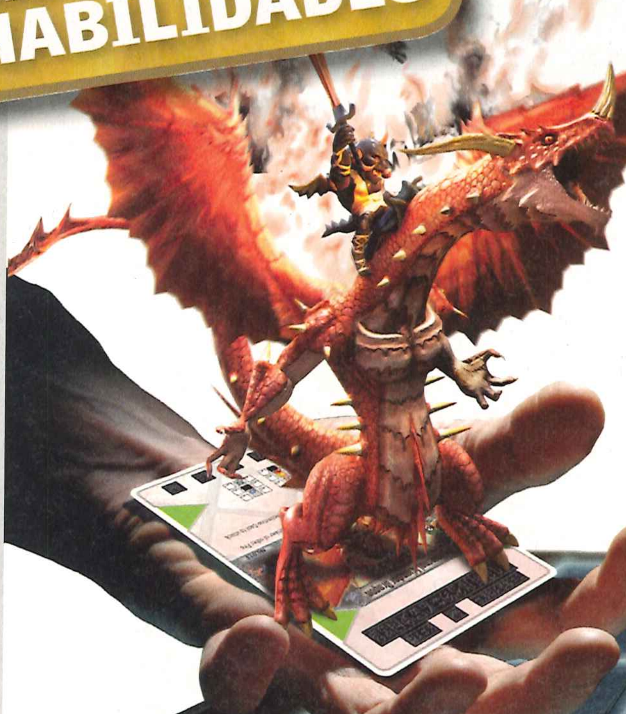






LA CONQUISTA DEL AGUA. Una baraja capaz de desesperar a tu rival a base de criaturas con la habilidad de esquivamiento. Si invocas, además, al Capo Venoano Corleo será mucho mejor aún.

NUEVAS MECÁNICAS Y HABILIDADES



Señuelo. Cuando tengas criaturas con habilidad de señuelo encima de la mesa, tu rival no podrá atacar a ninguna de las cartas sobre el tapete que no posea dicha habilidad.

Maná de salida. Algunas cartas del set 2 tienen la habilidad de robar el maná de salida. Dicho maná es aquél que una criatura proporciona a su poseedor en el momento de ser derrotada.

Campomorfismo. El elemento de la casilla objetivo se convierte en el mismo que el de la criatura que lo ocupa. Es decir, puedes invocar donde sea, que da igual.

Protección antimagia. Las criaturas que tengan un valor numérico en este atributo recibirán menos daño mágico, ya que restarán dicho número.

Resurrección. Si una criatura con esta habilidad muere, pero tienes otra igual en mano, puedes invocarla en el mismo sitio pagando tan sólo un maná.

Retorno. Cuando una carta con retorno es destruida, su controlador puede pagar un maná para devolvérsela a la mano y evitar así perderla.

Sustitución. Esta habilidad te permite encarnar tu criatura en otra del mismo elemento y la misma raza. De este modo, esta carta deja su espacio a otra.

No esquivar. Hay criaturas en The Eye Of Judgment cuyos ataques no pueden ser esquivados por otras. Esto afecta también al Esquivamiento Perfecto.

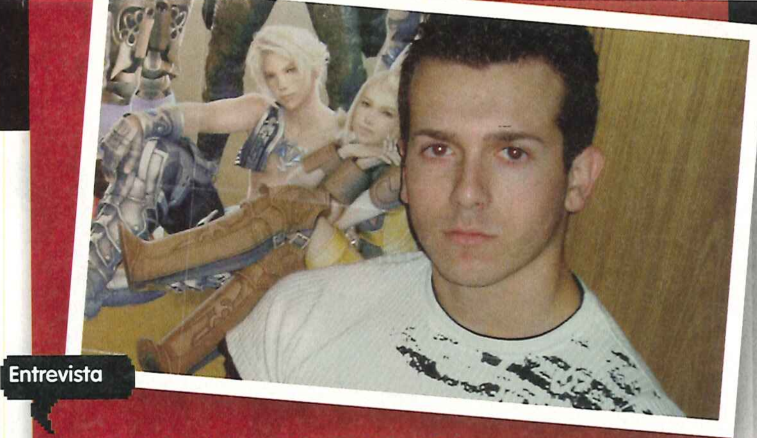
LOS MAZOS PRECONSTRUIDOS



LA LIBERACIÓN DEL BOSQUE. El Predicador Noova nos lo dice todo: los bandidos verdes son el alma de este mazo. Su habilidad te permitirá reciclar criaturas para aprovechar sus habilidades.

EL CREADOR DEL DIOS DE BIOLITO. La versatilidad del Biolito se multiplica con habilidades interesantes, como campomorfismo o interceptar. Acorazado de Biolito es prueba de ello.





Entrevista

MARCOS CARDENAL

Mejor clasificado español en el mundial de Magic: The Gathering 2007, celebrado en Nueva York

¿Cómo es la experiencia de participar en un mundial de *Magic*?
Pues seguramente la mayor experiencia que he vivido. Es, quizá, el listón más alto al que se pueda llegar en este juego, y el hecho de participar en él y salir con un resultado más que satisfactorio lo hace aún más increíble. Eso sin contar que se jugaba en Nueva York y que he sido la envidia de todos los que me rodean.

¿Cuántas horas hay que jugar para participar en un mundial de *Magic The Gathering*?
Siempre que me hacen esta pregunta sonrío. Conozco a muchos buenos jugadores que llevan años jugando y le dedican muchísimas horas no sólo en campeonatos o tiendas sino también por Internet, pero yo lo tengo como algo a lo que juego en mi tiempo libre.
No le dedico horas diarias ni siquiera semanales, voy de torneo en torneo dependiendo de fechas, premios etc., pero por alguna razón suelo conseguir resultados bastante buenos.

¿Qué te parece *The Eye Of Judgment*?
Cuando me enteré de que iba a salir un juego de cartas coleccionables para **PS3** de los mismos creadores de *Magic* me dije: ¡eso tengo que verlo! Y jugué en cuanto tuve ocasión. Eché la primera partida sin saber apenas las reglas y con un mazo que dejaba mucho que desear. Como era de esperar perdí, pero seguí jugando. Le he dedicado bastantes días y me enganchó enseguida.

En *Magic* hay conceptos clave como curva de maná o ventaja de cartas. ¿Cuáles dirías que son los preceptos más importantes en *The Eye Of Judgment*?
Las criaturas pequeñas te ayudan a meter presión al oponente, y si las matan recuperas el maná para bajar la artillería pesada que nos facilitará una de las cinco criaturas necesarias en mesa. Además, la ventaja de cartas es decisiva en todos los juegos de este tipo. Todo lo que nos haga robar más de lo que gastemos, o que nos devuelvan el mismo o más maná del que gastamos nos ofrecerá la ventaja necesaria para ganar.

¿Qué te gusta más del juego?
Que es algo nuevo, no han empezado a salir listas de mazos predominantes, hay poquitas cartas y el juego tiene que ir creciendo poco a poco.

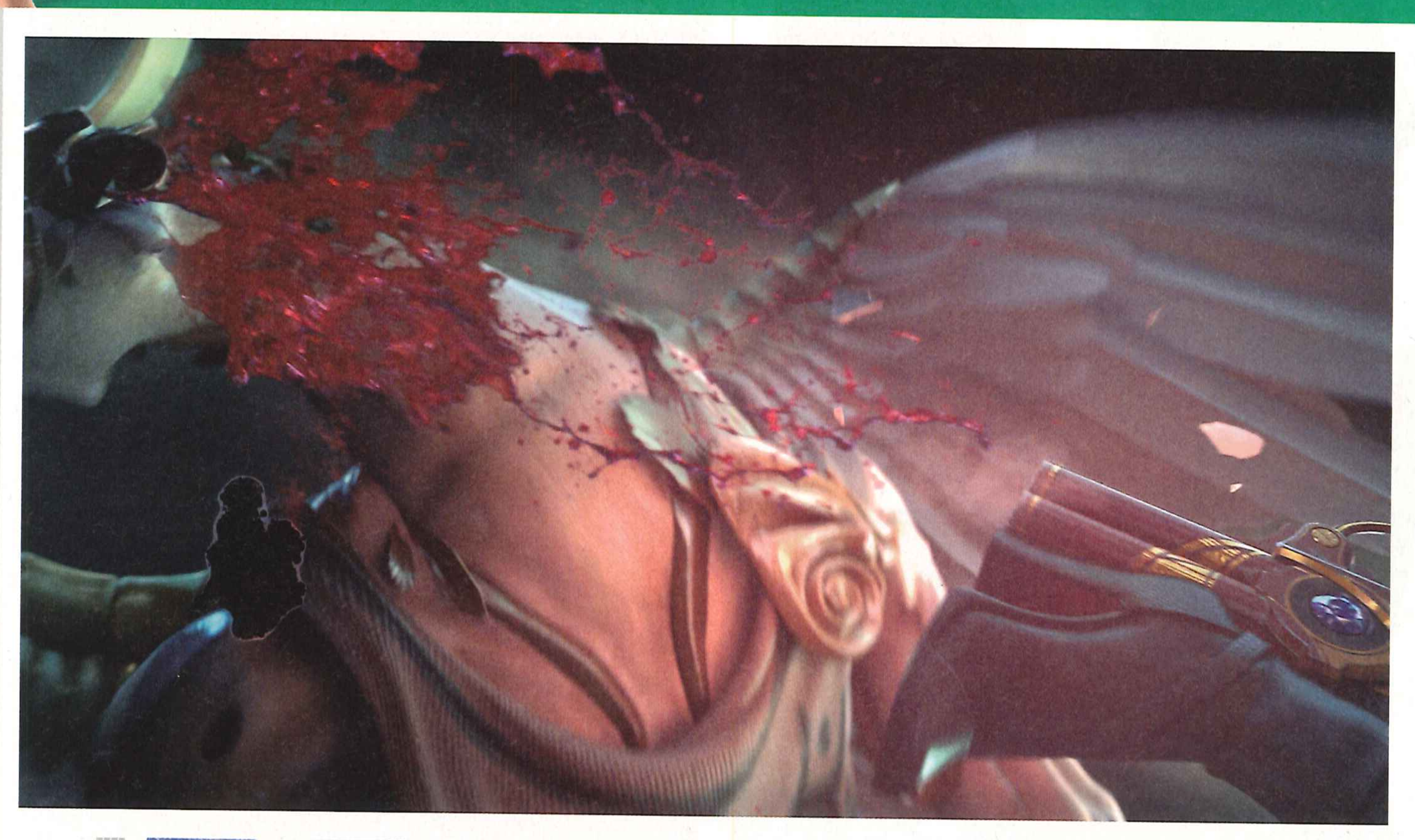
¡REGALAMOS!

5 mazos completos Biolith Rebellion 2*

*(El Creador del Dios Biolito, La Liberación del Bosque, La Furia del Rey del Fuego, La Conquista del Agua, La Expiación de la Tierra)

Para optar a uno de los cuatro packs que sorteamos (compuestos por 5 mazos Biolith Rebellion 2 cada uno) tan solo tienes que enviar desde tu móvil un sms al 5575 antes del 15 de septiembre, con un mensaje de texto poniendo la palabra eyeps

Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 15 de septiembre de 2008.



PRIMERA IMPRESIÓN

POSIBILIDADES DE QUE LLEGUE A ESPAÑA



DERROCHE DE DETALLE. Cada escenario va a presentar un nivel de diseño exquisito... hasta que Bayonetta arrase con todo, claro.



EXTERMINADORA DE ÁNGELES. Bayonetta deberá emplear su arsenal de armas y hechizos contra un grupo de ángeles renegados, entre otras peligrosas criaturas.

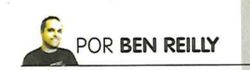
BAYONETTA

Una bruja sexy y peligrosa va a ser la nueva estrella de los juegos de acción

COMPAÑÍA **SEGA** DESARROLLADOR **PLATINUM GAMES** GÉNERO **AVENTURA** FECHA APARICIÓN EN JAPÓN **OTOÑO 2009**



A estas alturas, con **PS3** ofreciendo un bombazo tras otro, un buen juego de acción requiere ahora mucho más que armas espectaculares o gráficos asombrosos. Necesita estilo, y eso es justo lo que va a aportar a raudales ***Bayonetta***; un título dirigido por Hideki Kamiya, creador de *Devil May Cry*. La protagonista, Bayonetta, es una bruja con extraordinarios poderes, que se verá envuelta en una lucha contra los ángeles. Con ciertas influencias de juegos como las citadas aventuras de Dante, en ***Bayonetta*** se sucederán los combates más alucinantes contra hordas de enemigos. Así pues, como es lógico, la bruja ha sido dotada con numerosos movimientos de ataque y defensa: por ejemplo, cuando abre fuego, las balas rebotan fuera de las paredes, causando daños adicionales a los enemigos cercanos. También cuenta con el *Witch Time* (similar al famoso *Bullet Time*), en el que los sentidos de la protagonista se vuelven extremadamente precisos, y el entorno y los enemigos se ralentizan. Incluso puede realizar un salto especial y disparar sus armas en todas las direcciones, incluyendo los cañones que lleva en los tacones de sus botas. Y es que, la protagonista no se anda con chiquitas en los enfrentamientos cara a cara, llegando a torturar a sus enemigos tras derrotarlos.



Thunder Force VI para PlayStation 2.

Technos Soft recupera su legendaria saga de shooters (todo un icono para el género desde los tiempos de la MegaDrive), con una sexta entrega, que llegará a las tiendas japonesas el próximo 30 de Octubre, distribuida por Sega.



Una actriz australiana en Resident Evil 5

Capcom ha desvelado que la actriz Michelle Van Der Water ha sido el modelo en el que se han basado para la guapa acompañante de Chris Redfield en la quinta entrega de la franquicia, Sheva Alomar.



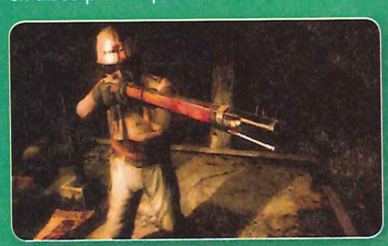
El misterioso juego de Team Ico

Atentos a las palabras del presidente de estudios mundiales de Sony, Shuhei Yoshida, sobre el proyecto secreto de los creadores de Ico: «Están trabajando en algo increíble desde hace años. Tienen algo muy, muy bueno en camino».



Siren en Blu-ray fuera de Japón

Por ahora sólo se podía conseguir el juego Siren: Blood Curse descargando sus 12 capítulos desde PlayStation Store. Pero a partir de otoño, este terrorífico título también podrá adquirirse en Blu-ray, con los mismos extras que cuenta la versión en disco para Japón.



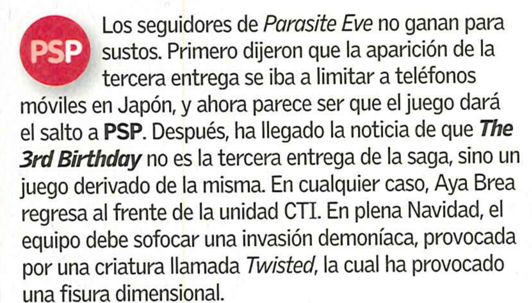


PARASITE EVE: THE 3RD BIRTHDAY

Aya Brea regresa a las consolas con un spin-off de la saga

PRIMERA IMPRESIÓN

POSIBILIDADES DE QUE LLEGUE A ESPAÑA



PSP Los seguidores de *Parasite Eve* no ganan para sustos. Primero dijeron que la aparición de la tercera entrega se iba a limitar a teléfonos móviles en Japón, y ahora parece ser que el juego dará el salto a **PSP**. Después, ha llegado la noticia de que ***The 3rd Birthday*** no es la tercera entrega de la saga, sino un juego derivado de la misma. En cualquier caso, Aya Brea regresa al frente de la unidad CTI. En plena Navidad, el equipo debe sofocar una invasión demoníaca, provocada por una criatura llamada *Twisted*, la cual ha provocado una fisura dimensional.

Pocos detalles más se conocen sobre el juego y su desarrollo, aunque se sabe que Motomu Toriyama (director de escenarios) quiere que el argumento se centre en Aya y en su peculiar condición como mujer adulta atrapada en el cuerpo de una joven que nunca envejece. Ahora sólo toca esperar a que el juego llegue a Occidente.





COMPAÑÍA **SQUARE ENIX**
DESARROLLADOR **SQUARE ENIX**
GÉNERO **ACCIÓN**
FECHA DE APARICIÓN EN JAPÓN **2009**

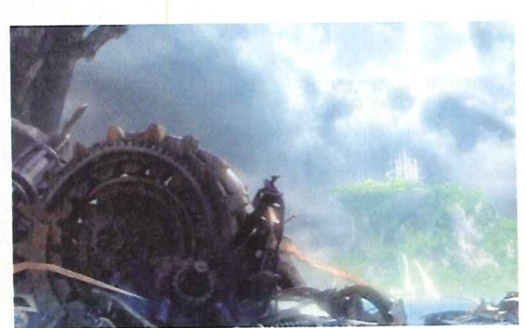
FINAL FANTASY AGITO XIII

Fabula Nova Crystallis llega a PSP



PRIMERA IMPRESIÓN

POSIBILIDADES DE QUE LLEGUE A ESPAÑA





EL NÚMERO 13. El decimotercer estudiante aún no ha revelado su identidad, pero jugará un papel fundamental en el argumento.

PSP Los esperados *Final Fantasy XIII* y *Final Fantasy Versus XIII* forman parte de una trilogía, la *Fabula Nova Crystallis*. La tercera entrega será para **PSP** y será un peculiar juego de rol On-line. El argumento sigue las vidas de doce estudiantes de *Akademeia*, una escuela de magia, donde deberán prepararse antes de afrontar grandes retos en el mundo exterior. Cada uno de estos personajes cuenta con armas propias, como espadas, escopetas, lanzas, flautas o barajas de cartas. Queda por conocer su conexión con los juegos de *FFXIII*, pues el desarrollo se basará en combates netamente roleros.

COMPAÑÍA **SQUARE ENIX**
DESARROLLADOR **SQUARE ENIX**
GÉNERO **ACCIÓN**
FECHA DE APARICIÓN EN JAPÓN **2009**





Los combates de Eternal Sonata rezuman clasicismo sin perder intensidad.

ETERNAL SONATA

Rol barroco y musical para PS3

PRIMERA IMPRESIÓN

POSIBILIDADES DE QUE LLEGUE A ESPAÑA

PS3 Considerado como uno de los mejores juegos de rol aparecidos en la actual generación de consolas, *Eternal Sonata* llegará en breve a la consola de **Sony**. Y lo hará con un argumento emotivo y muy original. En los últimos momentos de vida de Frederic Chopin, el compositor sueña con un mundo de fantasía donde él mismo vive increíbles aventuras. *Forte* y *Baroque* son dos reinos en guerra, y en medio está *Pulka* (el protagonista), su aliada y varios amigos que se unen a la cruzada. Cada personaje tiene habilidades con elementos basados en la obra de Chopin. Y es que, la vida de este genio es trazada de forma paralela a la historia, en un juego de rol que para su estreno en **PS3** va a contar con nuevos personajes y retos adicionales.

COMPAÑÍA **NAMCO BANDAI**
DESARROLLADOR **TRI CRESCENDO**
GÉNERO **ROL**
FECHA DE APARICIÓN EN JAPÓN **SEPTIEMBRE**



« MAGIA VISUAL. El colorido de Eternal Sonata lo hace diferente de otros juegos del género.







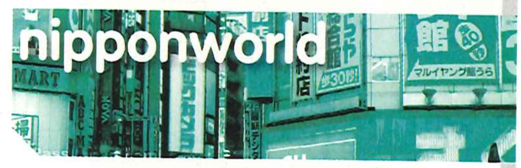
LOS MÁS VENDIDOS

1. **JIKKYOU POWERFUL PRO YAKYUU 15** PS2 DEPORTES (KONAMI)
2. **GUNDAM BATTLE UNIVERSE** PSP AVENTURA (NAMCO BANDAI)
3. **EIYUU DENSETSU: SORA NO KISEKI** PSP RPG (FALCON JAPAN)
4. **SIREN: NEW TRANSLATION** PS3 SURVIVAL HORROR (SONY)
5. **PERSONA 4** PS2 RPG (ATLUS)

LOS MÁS ESPERADOS

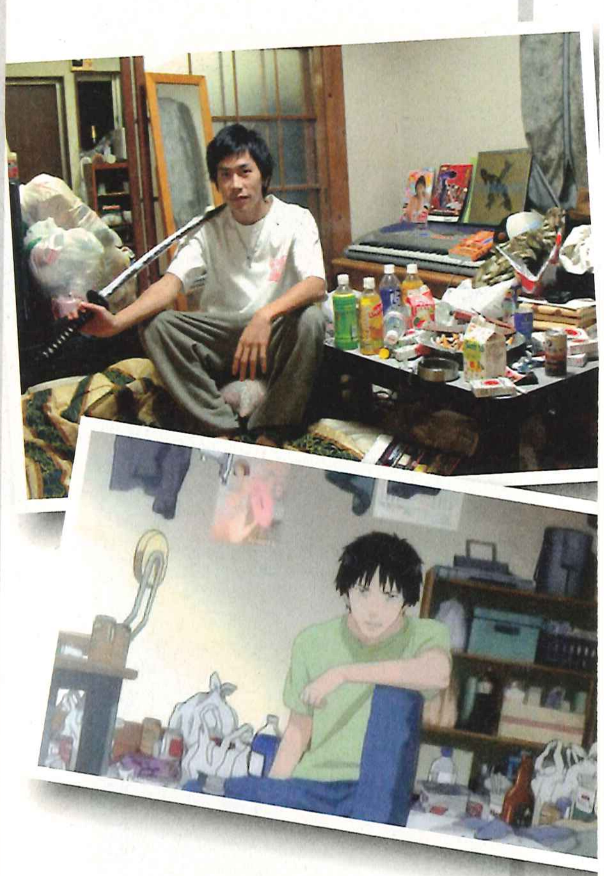
1. **F. FANTASY XIII** PS3 RPG (SQUARE ENIX)
2. **RESIDENT EVIL 5** PS3 SURVIVAL HORROR (CAPCOM)
3. **PARASITE EVE THE 3RD BIRTHDAY** PSP AVENTURA (SQUARE ENIX)
4. **BAYONETTA** PS3 ACCIÓN (SEGA)
5. **FINAL FANTASY DISSIDIA** PSP LUCHA (SQUARE ENIX)

JAPÓN ES DIFERENTE



Hikikomori: al margen de todo

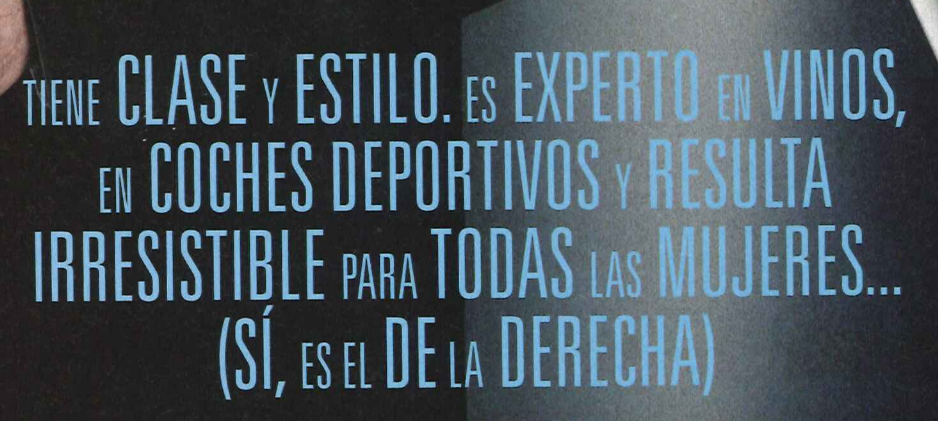
Su presencia en los medios se ha hecho cada vez más habitual, normalmente como objeto de curiosidad respecto a las «extrañas costumbres» de los japoneses. Nos referimos a los *hikikomori*. *Hikikomori* significa «aislamiento» en español, y es un término referido a aquellos adolescentes y jóvenes que se sienten abrumados por la sociedad japonesa. Estas personas se ven incapaces de cumplir los roles sociales que se esperan de ellos, reaccionando con un aislamiento social. Los *hikikomori* a menudo rehúsan abandonar la casa de sus padres y puede que se encierren en una habitación durante meses o incluso años. La mayoría de ellos son varones y muchos son también primogénitos. Gran parte de ellos son *otakus* o aficionados a los videojuegos, personas que no han sabido integrar las relaciones sociales con sus aficiones. La desatención a estas personas a veces deriva en sucesos trágicos, como en el año 2000, cuando un *hikikomori* de 17 años secuestró un autobús y mató a un pasajero. Por suerte, son casos excepcionales. Por otro lado, la popularidad de esta figura ya ha dado el salto al manga, *anime* y en un futuro cercano a los videojuegos.







eu.playstation.com



RATCHET ESTÁ EN PRISIÓN POR UN CRIMEN QUE NO HA COMETIDO Y CLANK ESTÁ AHORA AL MANDO, ¿ESTÁ RATCHET PERDIDO?
LA SAGA RATCHET AND CLANK HA VUELTO, PERO CON LOS PAPELES CAMBIADOS. CON UNA DEVASTADORA SELECCIÓN DE INGENIOSAS ARMAS EN EL EQUIPAJE Y VESTIDO PARA IMPRESIONAR, ¿CONSEGUIRÁ CLANK PONERSE A LA ALTURA DE LAS CIRCUNSTANCIAS PARA SALVAR A SU AMIGO?







TEST

Analizamos todas las novedades

PS3

SOUL CALIBUR IV

El alma arde una vez más

GÉNERO **LUCHA**
COMPAÑÍA **NAMCO BANDAI**
DESARROLLADOR **PROJECT SOUL**
DISTRIBUIDOR **UBISOFT**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **SÍ (2.646 MB)**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 €**
www.soulcalibur.com
16+

la alternativa

SOUL CALIBUR III. Por menos de 20 € puedes conseguir la genial tercera entrega de la saga.

UNA TRAS OTRA, las sagas que han ido acompañando a los jugadores de todo el mundo durante los últimos años van haciendo su debut en **PlayStation 3**. Ocurrió con *Tekken* (aunque se trataba de una versión mejorada de un título de **PSP**), con *Virtua Fighter* y ahora le toca el turno a la saga de lucha uno contra uno con armas por excelencia.

Desde que comenzara la saga, allá por 1999, cada entrega ha ido añadiendo contenido al núcleo central del juego sin realizar demasiados cambios en su jugabilidad. Con este cuarto capítulo ocurre lo mismo: nuevos modos de juego, personajes, opciones y ataques que logran, como siempre, que te encuentres ante uno de los títulos más completos y divertidos de la franquicia, apto tanto para un principiante como para el jugador más avanzado.

Evolución visible

Empezando por el plantel de combatientes, esta vez está compuesto por más de treinta personajes, la mayoría rescatados de anteriores encarnaciones, aunque con algunos añadidos la mar de jugosos. Destaca, por motivos evidentes, la inclusión del mismísimo Darth Vader y su aprendiz (uno de los elementos más publicitados por la compañía y que, sin duda, hará las delicias de los *fans*). Hay otras incorporaciones, algunas de ellas (como la bella Hilde) mucho más interesantes a la hora de jugar que el villano de *Star Wars*; y, por si fuera poco, siempre podrás crear a tu propio luchador con el editor incluido, uno de los más completos que hemos visto en juego alguno, y gracias al cual serás capaz de «engendrar» las criaturas más dispares que imagines. El resto de modalidades de



» **Cómo y cuándo.** Más importante que el tipo de ataque a realizar es la elección del momento para efectuarlo.

» **Mostrenco final.** Agol es el nuevo jefe al que te enfrentarás llegado su momento. No es tan fiero como parece...

Soul Calibur IV son de sobra conocidas, y su duración es más bien corta: el modo Historia, por ejemplo, consta de tan sólo cinco combates y la trama es relatada mediante pantallas de texto; *Arcade*, *Versus* no ofrecen tampoco nuevos alicientes, aunque se incluye la llamada «Torre de las Almas Perdidas», un largo y complejo desafío con variados niveles que te enfrentará a pruebas de lo más diversas. Todo ello mientras personalizas a tu personaje con elementos que van más allá de lo estético: las habilidades típicas de *RPG* han sido incluidas y pueden ser utilizadas por los luchadores en el combate (hacerse invisible, recuperar salud, etc.), algo que añade profundidad al desarrollo. Además, con el dinero que irás ganando según avances en las diferentes modalidades podrás comprar nuevos personajes (aunque muchos de ellos son en realidad clones de otros), equipamiento y las citadas habilidades especiales que se rigen por un nuevo medidor que aparece en pantalla.

Sin embargo, lo que realmente ha hecho grande a la saga apenas ha cambiado. Su estilo de juego rápido, casi frenético, la sencilla forma de realizar los golpes y la necesidad de saber el momento justo en el que atacar son las claves que dan como resultado un equilibrio casi perfecto entre *arcade* y técnica. No hay grandes novedades (si exceptuamos las ya citadas habilidades especia- ▸

La jugabilidad clásica de la saga permanece intacta en esta entrega

Viejos conocidos de la saga, como el particular Voldo, regresan en esta entrega.

les) en este sentido, pero la cosa sigue funcionando a las mil maravillas, sobre todo (como suele ocurrir en este tipo de juegos) cuando te enfrentas a un contendiente humano.

En On-line

Cabe destacar que, por primera vez en la saga, se ha añadido la posibilidad de disputar combates On-line a través de *PlayStation Network*. Es sencillo acceder a los mismos y, dada la gran popularidad del juego, seguro que siempre encontrarás gente a la que retar para intentar ascender en el *ranking* mundial.

Además, **Namco Bandai** ha anunciado que en el futuro habrá contenido adicional descargable desde la *PlayStation Store*, y lo más seguro es que se incorporen nuevos personajes al ya de por sí amplio plantel. Pero no sólo en la conexión a la red se nota el salto generacional. Los gráficos de





LA HISTORIA DE LA SERIE.

La saga Soul Calibur lleva ya casi 12 años como reina de los juegos de lucha con armas blancas. El primer título de la saga, Soul Edge, apareció en Japón en 1996 para PSone tras su paso por los salones recreativos. Al año siguiente dio el salto a EE.UU., aunque tuvo que cambiar su nombre por Soul Blade por problemas legales. Después, llegó una secuela para Dreamcast, ya con el nombre de Soul Calibur, y tras ella dos más que aparecieron en PS2 (había cameos de personajes como Heihachi).

Se incluyen, por primera vez, los duelos On-line, vía PlayStation Network



» El Lado Oscuro. Darth Vader es la «estrella» dentro de las novedades en el plantel.

Crea a tu luchador. El editor de personajes te permitirá hacerlo con todo lujo de detalles.

La Torre de las Almas Perdidas. Asciende o desciende pisos mientras te enfrentas a variados desafíos.

Cadena de Almas. Aquí se muestran las relaciones entre los personajes y sus perfiles.

Entrenamiento. Como siempre tan completo y necesario para lograr exprimir las habilidades de tu luchador.

« Diseño gótico. En el catálogo de personajes se dan cita los luchadores más dispares que puedas imaginar.

Soul Calibur IV son brillantes y llamativos, los personajes están bien representados y los escenarios gozan de gran belleza. No son tan revolucionarios como hubiéramos deseado (a fin de cuentas el diseño es muy similar a las anteriores entregas), pero sin duda cumplen su cometido a la perfección.

La animación no se ha alterado demasiado y sigue conservando ese estilo y elegancia tan «irreal» que hace totalmente diferente a la saga de otros títulos del género de la lucha; aunque, todo hay que decirlo, en algunos momentos puede parecer muy forzada y poco natural, sobre todo al compararla con otros títulos recientes del gremio.

Si eres fan de la saga, encontrarás todo lo que necesitas y mucho, mucho más. Y si no lo eres, ***Soul Calibur IV*** es la excusa perfecta para unirte a un club millonario. «

evaluación

↑ Cuenta con todos los elementos que han hecho grande a la saga y con toneladas de nuevo contenido que alargan la vida del juego de forma increíble.

↓ Muchos esperábamos que el salto hubiera sido mucho más notorio en algunos aspectos. Más que revolucionar, evoluciona de manera clásica.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Sin llegar a deslumbrar, ofrecen una bella presentación de personajes y escenarios.	En la línea de siempre: melodías épicas, voces impostadas y contundentes efectos de sonido.	El sistema de control sigue siendo tan eficiente y sencillo como siempre. Para todos los públicos.	Mucho más longevo que cualquiera de sus competidores gracias a los elementos RPG incluidos.	La opción más recomendable si no cuentas con oponentes a tu lado. Pocas opciones de juego.	La potencia de PS3 ha sido bien aprovechada, aunque se podría haber exprimido aún más.	La oferta de títulos de lucha se completa en PS3 con uno de sus mejores representantes de siempre.
8,8	9,0	9,1	9,0	8,5	8,4	9,0

A medida que vayas ganando carreras y superando retos, podrás acceder a algunos de los grandes clásicos de Ferrari.



FERRARI CHALLENGE: TROFEO PIRELLI



△ Velocidad ○ lujo ✕ y □ rigor



GÉNERO **CONDUCCIÓN**
COMPAÑÍA **SYSTEM 3**
PROGRAMADOR **EUTECHNYX**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
JUGADORES **X16**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
GRABAR PARTIDA **985 KB**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080P**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95€**
www.fc.system3.com
3+

CUANDO UNO ya sospecha que la única oportunidad que va a tener en su vida de pilotar un *Ferrari* será dentro de un videojuego, títulos como éste terminan por ser el refugio de nuestros sueños... Quizás por eso deberían poner más cuidado a la hora de programar su jugabilidad. Manejar una bestia con un corazón de varios cientos de caballos debe ser una experiencia única y compleja, pero... ¿también tiene que serlo en el juego? Los programadores dirán que es, simplemente, realismo y que así es cómo se comportan estos coches; aunque algo nos dice que este título no es precisamente como los de *Formula 1*... Lo que aquí se entiende por *arcade* es lo que en la gran mayoría de juegos se considera como simulador, pero con muchas ayudas a la conducción. Si decidimos eliminarlas, nos encontramos con un reto de precisión que no dudamos que guste a los amantes del pilotaje hiperrealista, pero que se atragantará a todo aquel que busque diversión y carreras locas. Aquí, por ejemplo, los errores no es que se paguen, es que hasta se sancionan y terminan por ser la tumba de cualquier sueño de victoria.

Es cierto que los coches se manejan de maravilla (siempre que no desafiemos a las leyes ni a la lógica, claro está) y que los amantes de la conducción más técnica disfrutarán de lo lindo, pero para el resto de los mortales, el placer será bien distinto, e incluso hasta algo desesperante. Como no hay muchos modos de juego, y encima algunos de ellos dependerán de los avances, ***Ferrari Challenge*** acaba por ser como el escaparate de una gran joyería con muchas cosas valiosas en su interior... pero sólo al alcance de muy pocos.

Aunque en casi todos los apartados cumple bastante bien y no anda lejos de muchos de los grandes juegos de coches en **PS3**, digamos que los desarrolladores se han dejado cegar por el tema del realismo. Hasta *Gran Turismo* te permite más frivolidades.

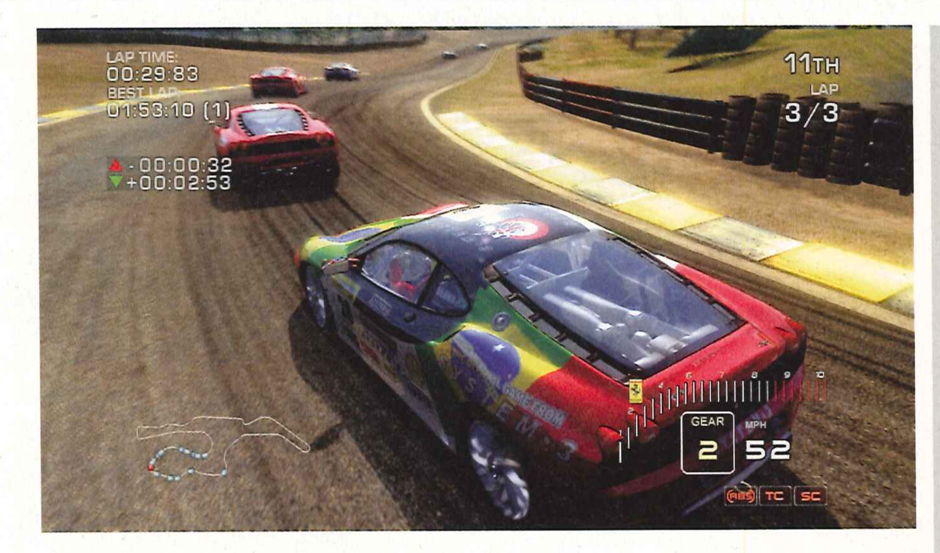
Los pilotos que asesoraron a los programadores de **Eutechnyx** pidieron el mayor realismo posible en la conducción, y se ve que debieron hacerles caso porque casi hacen un juego sólo para pilotos profesionales.

Aunque cuente con más ayudas en la conducción, su estilo de juego es parecido al de Gran Turismo

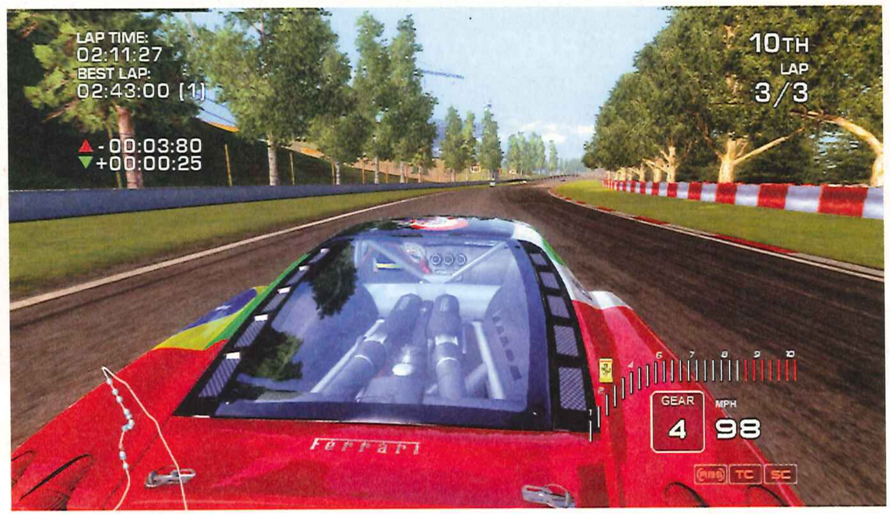
la alternativa



GRAN TURISMO 5. El juego de coches más potente de PS3 tiene un estilo muy parecido de juego.

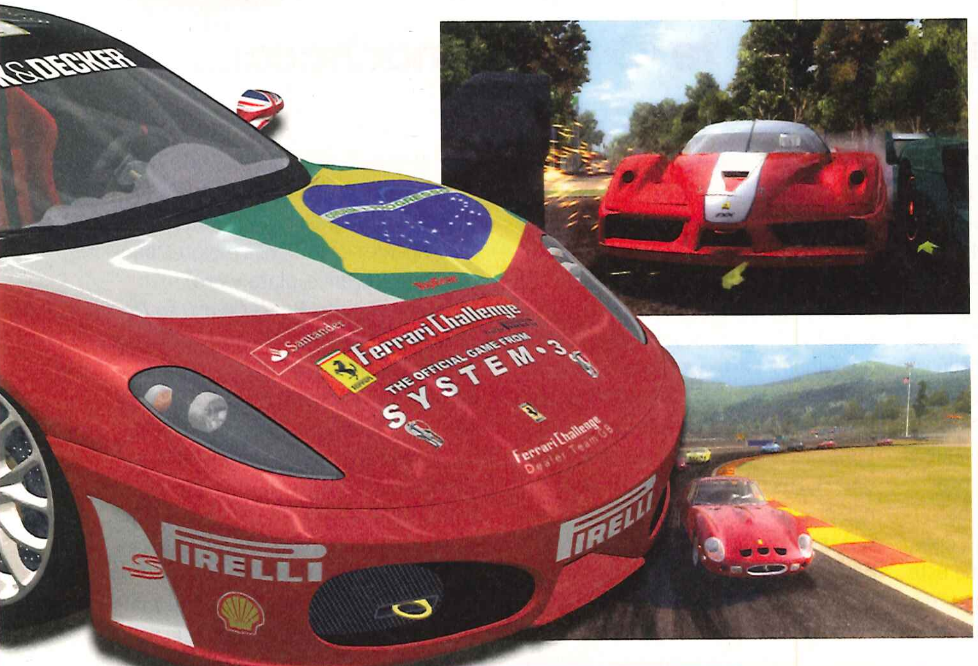


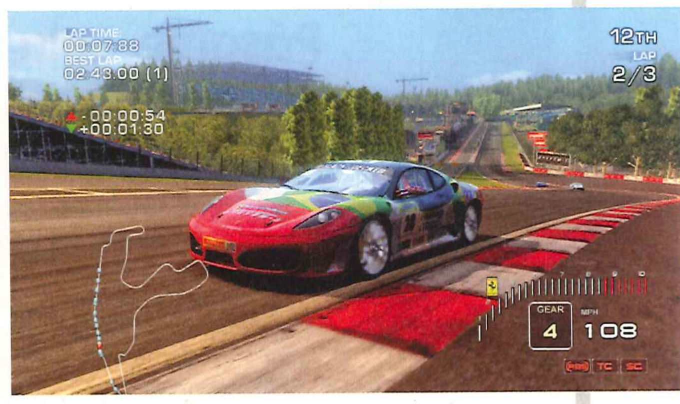






Realismo total. Aunque las perspectivas desde el interior del vehículo siempre suelen ser las más complicadas, en este juego merece la pena esforzarse un poco para dominarlas. La sensación de velocidad, la intensidad de la carrera y, sobre todo, el grado de realismo se multiplican directamente por dos. Las colisiones llegarán incluso a dolerte.

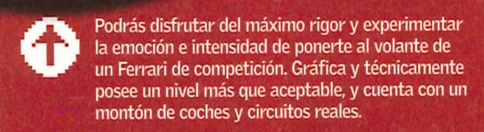






« Lluvia. Si cada carrera cuenta ya con unas dificultades importantes, la presencia de la lluvia supondrá un plus extra de peligrosidad a la hora de frenar y en la salida de las curvas.

evaluación



Podrás disfrutar del máximo rigor y experimentar la emoción e intensidad de ponerte al volante de un Ferrari de competición. Gráfica y técnicamente posee un nivel más que aceptable, y cuenta con un montón de coches y circuitos reales.



Aunque lo llamen arcade, el estilo de juego se asemeja más al concepto de simulador. Las carreras tienden a ser como en la vida real: frenar bien y trazar por el sitio correcto a la mayor velocidad posible. Lo realista a veces no es demasiado divertido.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
Sin ser de los mejores del género, los coches y circuitos están bien. Han incluido daños.	Dicen que el sonido del motor de un Ferrari es la mejor música... y en este caso tienen razón.	Incluso en Arcade es un juego muy técnico. Un poco más de jugabilidad no le vendría mal.	Al no ser sencillo, su vida se alarga bastante, pero no es la mejor manera de eternizar un juego.	Su estilo de conducción no le va mucho a un multijugador, pero no está mal.	Un buen juego para los que prefieran el realismo y el rigor frente a un estilo más arcade.
8,0	8,2	8,0	8,2	8,0	8,2



BUZZ! CONCURSO DE BOLSILLO

recomendado CALIDAD PRECIO PlayStation

Pásame la PSP que te voy a machacar...



GÉNERO **CONCURSO**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **RELENTLESS SOFTWARE**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES **x6**
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
GRABAR PARTIDA **240 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **29,99 €**
es.playstation.com
7+

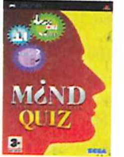
SI ALGO HACE diferente a *Buzz!* de otros videojuegos son, sin duda, los pulsadores. Estos te hacen sentir como si estuvieras participando en un auténtico concurso de televisión tipo pregunta/respuesta; sí, portándolo te suda la mano, te sientes amo y señor, y te da esa seguridad de concursante «Pasapalabra». Aunque te equivoques no te frustras, pues sólo quieres que el presentador Buzz formule otra pregunta para pulsar de nuevo los botones de colores... Por eso, algo escépticos estábamos ante la llegada de este inédito *Buzz!* para **PSP**, el primero de la saga que se despoja de su buque insignia: los *buzzers*. En su ausencia, como es lógico, el jugador deberá responder pulsando los clásicos botones de X, Círculo, Cuadrado y Triángulo. Parece algo soso a priori, pero una vez comienza la partida te das cuenta de que es igual de divertido que las entregas para **PS2** y **PS3**. Primero porque han rediseñado y amoldado los modos de juego a las posibilidades que ofrece la portátil. Y segundo porque la mecánica de pasar la consola en multijugador fomenta los piques, los codazos y las risas.

Modos portátiles

Como su título indica, puedes llevarlo a cualquier parte y compartir con un amigo (con un solo UMD) los desafíos ya habituales como Pasa la bomba, Puntos a la fuga, o nuevos como Imagina, Virus o Punto débil. En algunas pruebas tu contrincante interferirá mostrándote sólo una pequeña parte de una imagen, en otras tendrás que pasarle la portátil rápidamente para que le explote a él la bomba... sin duda, Pásala es la modalidad estrella del juego. No así como Anfitrión del concurso, bastante menos dinámico e, incluso, a veces cansino: uno de los jugadores se convierte en presentador y deberá formular las preguntas que aparecen en pantalla, añadir puntos, restar... en fin, es más como un clásico *Trivial* de tablero. El Individual no llega a ser tan divertido como Pásala pero te mantendrá un buen rato entretenido con sus 15 desafíos. Además, estos son rejugables ya que ofrecen recompensas si obtienes mejores puntuaciones (bronce, plata y oro).

En su conjunto ***Buzz! Concurso De Bolsillo*** es bastante aparente (más de 3.000 preguntas de música, ciencia, naturaleza, deportes, televisión, famosos... acompañadas en su mayoría de fotos, vídeos y audio), pero si te fijas al detalle encuentras ciertos peros: el tiempo en los desafíos a contrarreloj no se detiene mientras Buzz formula la pregunta, no hay ninguna cuestión sobre cine o televisión adaptada a nuestro país y gráficamente no es soso, es sosísimo. Adiós al escenario al que estamos acostumbrados; ahora el presentador de pelo rubio canario aparece sobre fondo plano para después desaparecer y sólo mostrar en pantalla la pregunta con sus respuestas. Es cierto que son menudencias insignificantes para el tipo de juego que se trata, pero oye, en **PS2** es todo mucho más lindo.

la alternativa



MIND QUIZ. Nada tiene que ver con Buzz! pero también pone a prueba tu sabiduría (cálculo, lógica...).

¿QUÉ TIPO DE ANIMAL ES LA RATA? 5/25
ANFIBIO / REPTIL / ROEDOR
AÑADIR PUNTUACIÓN / REDUCIR PUNTUACIÓN / TERMINAR PUNTUACIÓN

Anfitrión de concurso. En esta modalidad multijugador, uno de los seis posibles participantes ha de hacer de «Carlos Sobera»; es decir, debe leer a los demás las preguntas y respuestas, sumar o quitar puntos...

¿DURANTE QUÉ PROCESO CREATIVO SE UTILIZAN ESTOS ELEMENTOS?
BALLET / COMPOSICIÓN MUSICAL / PINTURA / RODAJE DE CINE

...HARLIE Y LA FÁBRICA DE CHOCOLATE" ENCUENTRA ...ETE DORADO DE WONKA?
AUGUSTUS GLOOP / MIKE TEAVEE / VIOLET BEAUREGARDE / CHARLIE BUCKETT

¿QUÉ ANIMAL CON ESCAMAS APARECE EN ESTA FOTOGRAFÍA?
COCODRILO / LAGARTO / SERPIENTE / PEZ

Punto débil. Contra otros concursantes, destapa una pequeña porción de la imagen. El objetivo es que tu contrincante no pueda adivinar lo que aparece en la pantalla de PSP.

¿QUIÉN HACE EL PAPEL DEL PADRE DE JD EN "SCRUBS"?
GEORGE CLOONEY / JACK NICHOLSON / JOHN RITTER / CHEVY CHASE

RESULTADOS

¿DURANTE QUÉ PROCESO CREATIVO SE UTILIZAN ESTOS ELEMENTOS?
BALLET / COMPOSICIÓN MUSICAL / PINTURA / RODAJE DE CINE

evaluación

En general, todo está muy bien adaptado a las posibilidades jugables de PSP, pero es de destacar el modo Pásala: es de lo más divertido visto en PSP en multijugador. Los desafíos para un solo jugador tampoco tienen desperdicio.

Anfitrión de concurso es el modo multijugador más rollete: tan simple como hacer de Carlos Sobera en «¿Quieres ser millonario?» (lee las preguntas y respuestas a los concursantes). Visualmente, es de los Buzz! más sosos que han aparecido hasta la fecha.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
El decorado de plató de TV ha desaparecido. Mala sincronización de voz y movimiento de boca de Buzz.	Los actores de doblaje al castellano son los de siempre, tanto para Buzz como para el que lee las preguntas.	Nuevos modos de juego (individual y multiplayer) muy bien adaptados a las posibilidades de PSP.	Cuanto más lo juegas, más te engancha. Ofrece recompensas que te animan a rejugarlo una y otra vez.	Pásala es divertidísimo, no así Anfitrión de concurso. Pero ambos están bien planteados para 6 usuarios.	Aún sin buzzers conserva el espíritu de la saga. Los desafíos multijugador son la bomba.
7,9	8,5	9,0	8,6	8,5	8,8



WALL-E: BATALLÓN DE LIMPIEZA

La nueva generación le queda grande





GÉNERO
AVENTURA/ PLATAFORMAS
COMPAÑIA
THQ
DESARROLLADOR
HEAVY IRON
DISTRIBUIDOR
THQ
JUGADORES
ON-LINE
NO
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO/CAST.
CONECTIVIDAD PSP
NO
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE
NO
P.V.P. RECOMENDADO
59,95 €
www.thq-games.es
3+

CAER EN LO FÁCIL es muy sencillo y los títulos infantiles son un blanco perfecto para ello: con muy poquito esfuerzo y una licencia gorda detrás pueden vender lo invendible. *Kung Fu Panda* y *Las Crónicas De Spiderwick* nos sacaron del túnel de la mediocridad, de los juegos feos con un respaldo brillante... pero de nuevo nos volvemos a encontrar en ese farragoso túnel. Jamás lo hubiéramos imaginado: estábamos expectantes por ver cómo los genios de *Los Increíbles* y *Ratatouille*, **Heavy Iron**, adaptaban a consola la nueva peli de animación de **Disney/Pixar**. Y ahora, ya con la versión final de **PS3** en nuestras manos, sólo podemos decir que estamos decepcionados (las ediciones de **PSP** y **PS2** son otro cantar –pasa la página para leer sendos análisis-). La aventura no te pone en situación, no sabes por qué nada más comenzar el juego te encuentras en un vertedero. Más adelante descubres por ti mismo que la Tierra ha sido abandonada por los seres humanos por falta de recursos naturales, allí sólo vive un robot que trata de poner orden, cual chatarrero con sus chatarras. Una verdadera pena que no sea narrada la historia ya que el argumento del largometraje es muy constructivo para los peques, y no tan peques (por aquello de proteger el medio ambiente, lo importante que es reciclar, hacer buen uso del agua potable...), y bastante interesante, tanto que quizá sea nominada a los Oscar como Mejor Película.

Pero los peros del juego son muchos más: el control de Wall-E es algo escurridizo (sobre todo en los saltos); el robot se mueve demasiado deprisa y sin precisión, algo importantísimo cuando se trata de una mecánica de juego plataformera; las pantallas de carga entre niveles son eternas; apenas se escucha al locutor dar las indicaciones necesarias para progresar, pues pasa desapercibido ante una banda sonora de excepción (lo único a destacar, vaya); ausencia de marcadores, ni un mapa, ni un indicador de energía (detalles que las ediciones de **PlayStation 2** y **PSP** sí tienen)... Y así, una larga lista de faltas. Gráficamente es desolador, austero, vacío, carente de carisma. Está bien reflejar el mal uso que los humanos hacen de la Tierra, pero no deja de ser un videojuego y ha de cumplir su función: entretener y gustar. Y cuando parece que todo va a dar un giro a mejor con la aparición de un nuevo robot, EVA... te frotas los ojos y dices «no, no puede ser verdad, ini en la era **PSone**!». Sus fases son un tormento, ya que el robot es incontrolable: EVA vuela y no puede rozar el suelo, sus objetivos se fundamentan en destruir objetos, encontrar plantas... con un punto de mira minúsculo.

Lo único aceptable y que te mantendrá durante unas horas entretenido son los modos multijugador (hasta 4 usuarios): Simulador de duelo robótica, Recinto de anillos, Conserva el cubo y Pasar los relojes.

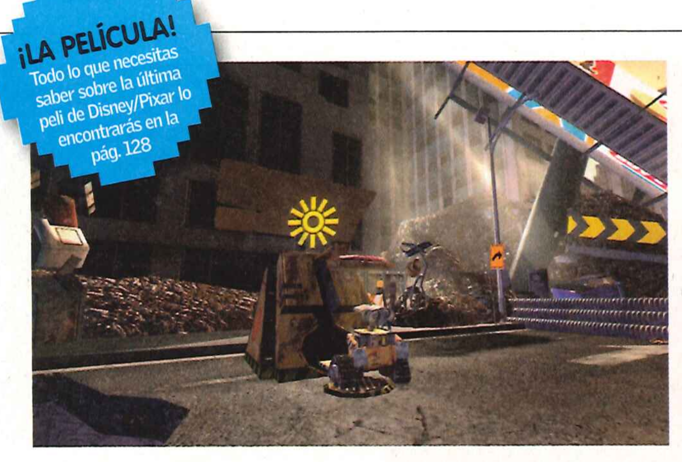
Manejarás alternativamente a Wall-E y a EVA, cada uno posee unas habilidades diferentes

la alternativa



KUNG FU PANDA. Otra reciente adaptación cinematográfica, pero está muchísimo mejor.

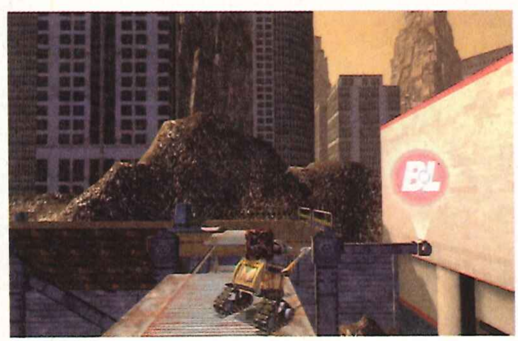
¡LA PELÍCULA!
Todo lo que necesitas saber sobre la última peli de Disney/Pixar lo encontrarás en la pág. 128





Recolecta unidades BnL e introdúcelas en esta máquina, así podrás hacer cubos de chatarra mucho más pesados.

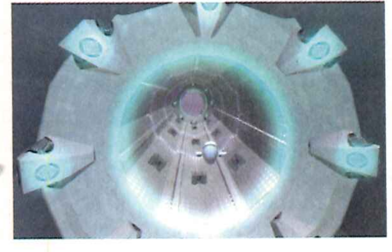




MULTIJUGADOR.
El juego incluye un total de 4 modos multiplayer, en dos de ellos podrán participar hasta dos jugadores y en los otros dos, un total de cuatro. Simulador de vuelo, Recinto de anillos, Conserva el cubo y Pasar los relojes. Esta modalidad es cooperativa, donde dos unidades Wall-E deberán trabajar en equipo.



Wall-E es un robot que funciona con energía solar, por eso cuando veas una máquina solar acércate a ella para recuperar toda la energía perdida.





evaluación

↑ Los cuatro modos multijugador (hasta 4 usuarios); la banda sonora, exacta a la del filme; Niveles rejugables (aunque dudo que quieras hacerlo...).

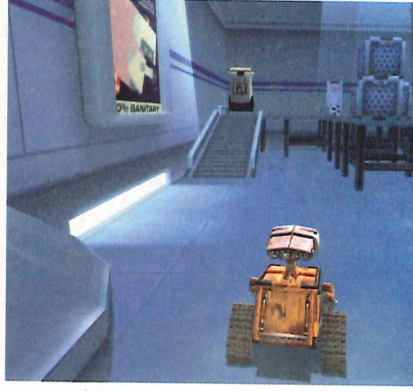
↓ Es desolador ver que la versión de PS2 supera en gráficos a la entrega de PlayStation 3... Además, manejar a EVA es una auténtica tortura.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Escenarios pobres, Wall-E se mueve de manera brusca, el diseño de EVA es como un pegote blanco...	Lo mejor del juego: una banda sonora de lujo (la del filme) y los ruiditos que emiten los robots un acierto.	Las fases de EVA son una tortura, las de Wall-E mejoran: puzzles y plataformas (saltos imprecisos).	Eterno: 4 modos multijugador y niveles rejugables (otra cosa es que te apetezca hacerlo, que lo dudo).		Ni On-line, ni gráficos de cine, ni Sixaxis (una pena porque manejar a EVA con el sensor sería guay).	Una auténtica decepción que hayan destruido de esta manera una gran licencia.
6,5	8,6	7,5	8,0	-	6,5	6,9

TEST



En esta versión, las carreras son una constante. Cuidado con la velocidad o te tragarás los obstáculos.





PS2



GÉNERO **AVENTURA/ PLATAFORMAS**
COMPAÑÍA **THQ**
PROGRAMADOR **ASOBO STUDIOS**
DISTRIBUIDOR **THQ**
JUGADORES



ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **SÍ**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **108 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95 €**
www.thq-games.es

3+

la alternativa



KUNG FU PANDA. Este juego ofrece más acción y es más divertido que el que ocupa estas páginas.

WALL-E: BATALLÓN DE LIMPIEZA

En 128 bits los robots lucen con más dignidad

CON UN POQUITO MÁS de ganas parece que está hecha la versión de **PlayStation 2**, ¿o es que el *hardware* de PS3 ha desbordado a los desarrolladores de **Heavy Iron**? Sea lo que sea, lo cierto es que tanto la versión de la portátil como la de 128 *bits* lucen bastante bien y son más que una aceptable adaptación de la película, o por lo menos cumplen su función dignamente. Y es que, mira tú por donde, los desarrolladores son otros, **Asobo Studios**...

A través de secuencias generadas por la consola se irá desvelando el argumento original del filme para después pasar a explorar las localizaciones y afrontar los desafíos. Con Wall-E disfrutarás de una mecánica más plataformera, su control es intuitivo, sencillo y preciso (todo lo contrario al de **PS3**). Lo único cansino son los continuos mensajes que aparecen en pantalla para indicarte los objetivos: reúne las cargas de energía azul para abrir puertas de seguridad BnL, entrena, participa en una carrera a contrarreloj, y un sinfín de desafíos más.

Aparte de amasar chatarra...

Además de amasar chatarra para hacer cubitos de hierro con el fin de lanzarlos hacia dispositivos que abrirán puertas (entre otras acciones), dispondrás de rayos láser que has de recargar recogiendo *items*, podrás transformarte en una caja para recibir menos daños y pasar por espacios diminutos... Asimismo, esta versión cuenta con marcadores de salud, de rayos, un mapa y un indicador de velocidad. Vamos, que los detalles están más cuidados que en **PlayStation 3**. Por otro lado, controlando a EVA, al igual que la entrega de nueva generación, tendrás que sobrevolar los escenarios en busca de objetos (sin duda, su mecánica sigue siendo bastante sosa).

Los niveles son rejugables ya que esconden numerosos objetos que desbloquean extras (vídeos, imágenes y trucos). Evidentemente, este aspecto alarga de manera considerable la vida del juego, al igual que los modos *multiplayer*. Hay dos modalidades para dos jugadores: Minijuegos y Campeonato. El primero incluye Vuelo a gran velocidad, recogida de plantas, Carreras con Wall-E... Y el segundo: Carrera con motor, Pistas de EVA, Juego de acceso y *Combo*. En definitiva, este apartado está bastante cuidado; al fin y al cabo, a los peques siempre les gusta más jugar en compañía.

Es de señalar que gráficamente todo es más aparente que la versión de PS3: decorados más poblados de chatarra y porquería típica de un planeta sin recursos y diseño de personajes muy en la línea de la película.

Hay un total de nueve modos multiplayer donde podrán participar dos jugadores en versus y cooperativo

evaluación



Luce mejor que la verisón de PS3. El control de Wall-E es más preciso y la estructura del juego está mejor planteada.



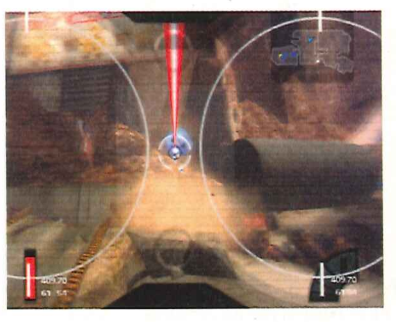
Las fases de EVA son bastante sosas y su control, además, es muy confuso.

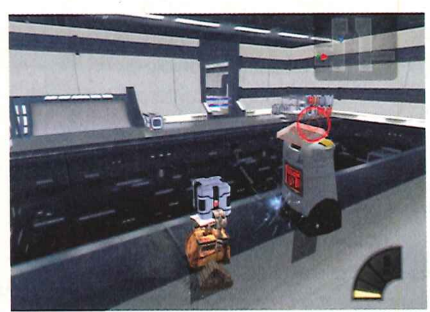




TAMBIÉN PARA PSP

Wall-E va equipado con rayos láser para disparar a objetos a distancia.





WALL-E

Con sus más y sus menos supera a la nueva generación



GÉNERO **AVENTURA/ PLATAFORMAS**
COMPAÑÍA **THQ**
PROGRAMADOR **ASOBO STUDIOS**
DISTRIBUIDOR **THQ**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
GRABAR PARTIDA **480 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95€**
www.thq-games.es
3+

AFORTUNADAMENTE, el Wall-E de la portátil es idéntico al de **PS2**, aunque con sus más y sus menos: gráficos menos nítidos (los textos se muestran en pantalla con cierta borrosidad) y escenarios esquemáticos. Pero tanto los niveles como la manera de estructurar la aventura, que sigue el hilo argumental de la película, así como los modos multijugador son los mismos. Digamos, por tanto, que esta versión se sitúa en calidad de juego entre la entrega de **PS2** y **PS3**.

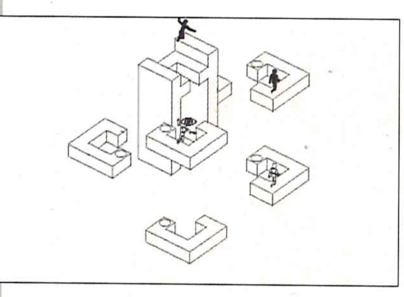
Nada más comenzar, deberás aprender a controlar a Wall-E en un «duro» entrenamiento. De este modo descubrirás de lo que es capaz el robot: acercándote a un montón de chatarra fabricará unos cubos, los cuales servirán para desbloquear puertas y plataformas al ser lanzados hacia el lugar indicado; pulsando el botón de Círculo, Wall-E se «compacta» convirtiéndose en una pequeña caja, con esta forma no recibirá daños y podrá acceder por lugares pequeños; dispone de rayo láser para disparar a larga distancia... Por otro lado, EVA (con movimientos más limitados) protagonizará fases de vuelo menos entretenidas que las de Wall-E.

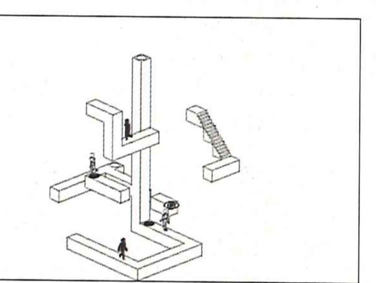
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
No es que sea la broma, pero luce mejor que en PS3 y eso es ya decir mucho.	Igual que en PS3: buen doblaje, buena BSO (la de la película) y buenos FX.	El control de Wall-E es más preciso que en PS3. Controlar a EVA sigue siendo una tortura.	La rejugabilidad de los niveles y los 9 modos multijugador dan mucho de sí.	Adaptación más digna que la de PS3, tanto en gráficos como en jugabilidad.
7,8	8,6	8,0	8,0	7,9

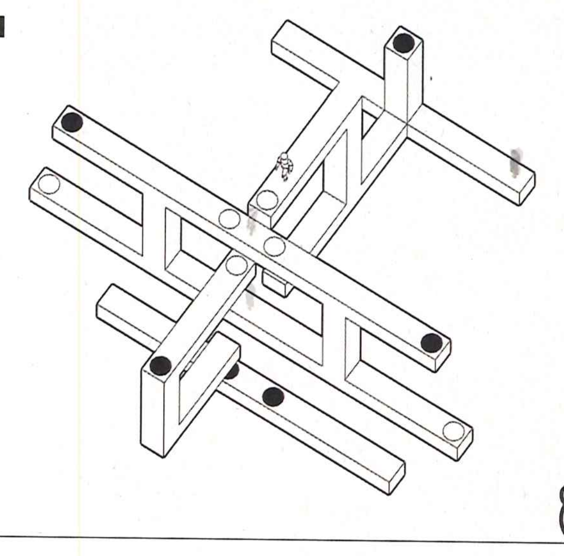
evaluación

Entre la versión de PS2 y PS3: no es tan «lustroso» como el de 128 bits, pero supera la pobreza jugable y gráfica de la de nueva generación. Pero, aún superando a su hermana mayor, nos encontramos en mitad del túnel de la mediocridad.

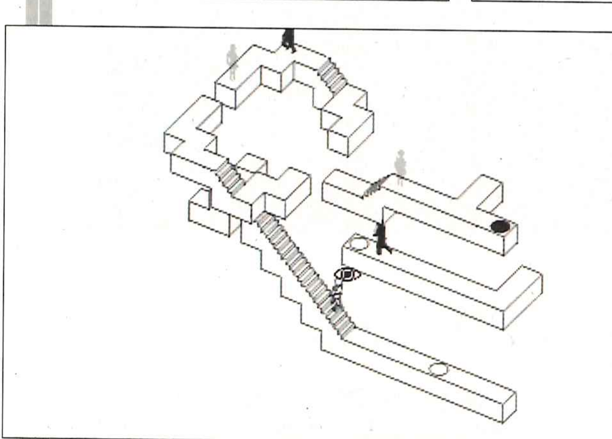
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
7,2	8,6	7,8	8,0	8,2	7,6

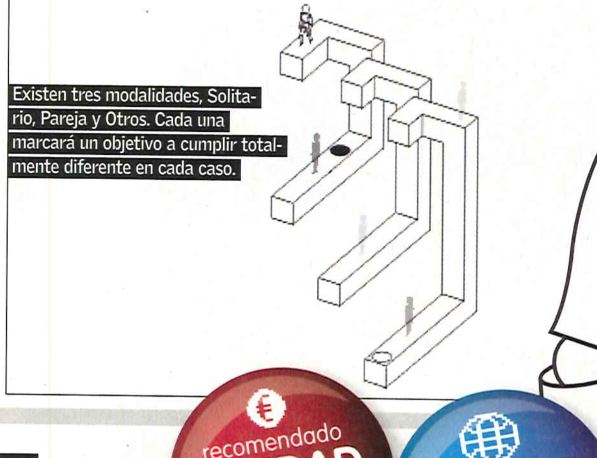






Encuentra el camino hacia la otra figura o «eco» jugando con la perspectiva y podrás pasar al siguiente nivel.





Existen tres modalidades, Solitario, Pareja y Otros. Cada una marcará un objetivo a cumplir totalmente diferente en cada caso.



ECHOCHROME

△ Engaña ○ todos ✕ tus □ sentidos



DEMO JUGABLE
En PlayStation. Store



GÉNERO **PUZZLE**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **JAPAN STUDIO**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES **1**
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
GRABAR PARTIDA **1.408 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **29,99€**
echochromegame.com
3+

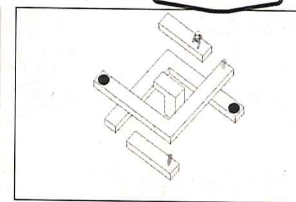
EL MINIMALISMO de *Echochrome* descansa sobre cinco leyes: 1. El viaje en perspectiva (mueve el escenario para unir dos extremos y abrir un nuevo camino); 2. El aterrizaje en perspectiva (el protagonista se quedará sobre la plataforma inferior); 3. La existencia por perspectiva (coloca un objeto delante de un hueco para crear un puente); 4. La ausencia por perspectiva (como el anterior, pero para hacer desaparecer un hueco); 5. El salto de perspectiva (usa un círculo blanco para acceder a zonas superiores). Siguiendo estas leyes, tan sólo tendrás que afinar al máximo tu ingenio para pasar de nivel. El objetivo variará dependiendo de otras tres reglas. En Solitario bastará con abrir camino hasta el eco (o sombra) del escenario. En el modo Pareja tendrás que conseguir que los ecos del mismo tono se encuentren. En «Otros» se sigue la mecánica del «solitario» con la particularidad de que hay enemigos que te devolverán al punto de origen si te cruzas con ellos.

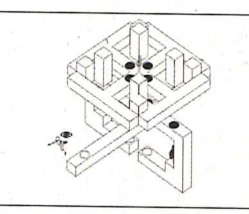
Con tan sencillos presupuestos, ***Echochrome*** consigue una jugabilidad infinita. O casi, en esta entrega para **PSP** con 228 niveles (56 compartidos con la versión disponible en *PS Store*). Aunque si contamos con el editor, podemos crear tantos escenarios como nuestra paciencia e imaginación permitan, y compartirlos *ad hoc* con otros usuarios.

El único inconveniente de ***Echochrome*** es su banda sonora, a lo *Rule Of Rose* (tanto *cello* acaba aburriendo), y que su mecánica no te guste.

la alternativa

LUMINES II. Sin llegar al nivel de exigencia desquiciante de Echochrome, pondrá a prueba tu habilidad de forma muy divertida.





BLANCO Y NEGRO
Cuidado, te colarás por los agujeros negros; intenta que haya algo debajo para no caer al vacío. Los círculos blancos, al contrario, son como muelles.

evaluación

Los amantes de los juegos de puzzle van a encontrar un desafío muy interesante en Echochrome. La mecánica es fácil de comprender, pero buscar la perspectiva que abra caminos hasta el final del nivel puede ser una maravillosa tortura.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,0	8,2	8,5	8,0	5,0	8,4

GRÁFICOS: Es el ejemplo del espíritu minimalista de un juego, y es donde reside su gracia.

JUGABILIDAD: Cinco simples leyes dan pie a infinitas posibilidades. No te aburrirás.

MULTIJUGADOR: La única opción multijugador es la de compartir nuevos escenarios.


Shinchan
SPORTS
1
¡SHIN CHAN DESAFÍA A SUS AMIGOS!
Shinchan SPORTS
NOKIA
Vodafone live!
Ya disponible en
Vodafone live!
Descárgate el videojuego entrando en:
Vodafone live! → Videojuegos
vodafone
LUK INTERNACIONAL S.A.
SHINCHAN.LUK.ES





GÉNERO **RECOPILATORIO**
COMPAÑÍA **IGNITION**
DESARROLLADOR **SNK PLAYMORE**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN PLAY**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **150 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **29,95 €**
www.ignitionent.com
12+

Top Hunter 1994

SNK ARCADE CLASSICS VOL. 1

recomendado CALIDAD PRECIO PlayStation

Jugando con el pasado











GÉNERO **RECOPILATORIO**
COMPAÑÍA **IGNITION**
DESARROLLADOR **SNK PLAYMORE**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN PLAY**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-**
GRABAR PARTIDA **384 KB**
CONECTIVIDAD PS2/PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **29,95 €**
www.ignitionent.com
12+

SNK NOS PROPONE un puñado de títulos para desatar la nostalgia de los más talluditos y el redescubrimiento de incunables del videojuego para los que no tuvieron la oportunidad de probarlos en la década de los noventa.

En cualquiera de los dos casos, la diversión está asegurada. *SNK Arcade Classics Vol. 1* reúne un total de 16 títulos de la época dorada de la compañía. Desde clásicos de su género estrella, representados por *King Of Fighters 94* y *Samurai Shodown*, hasta los deportivos que arrasaban en los salones recreativos de medio mundo como *Super Sidekicks 3*, pasando por juegos que ya forman parte de la historia: *Metal Slug*. Tampoco sería justo olvidarse de los *shooters* de *scroll* lateral, pues nos brindó alguno de los «rompededos» más bestiales de todos los tiempos, como es el caso de *Last Resort* (sin duda, el mejor ejemplo del catálogo de **SNK**).

El compendio supone un completo repaso histórico, que tan solo se ve ensombrecido por algunos problemillas por las ralentizaciones en la entrega de **PlayStation 2** y los excesivos tiempos de carga, algo impensable en una consola muy superior al *hardware* que vio nacer a estos juegos; un inconveniente que también se repite en la entrega para **PSP**. Ésta, además, presenta alguna que otra ralentización cuando accedes al modo *ad hoc* para dos jugadores, lo que llega a interferir en la experiencia.

Para evitar ser una mera recopilación de clásicos, *SNK Arcade Classics Vol. 1* ha incorporado un valor añadido incluyendo los logros (8 por juego). Estos se pueden desbloquear cumpliendo diferentes objetivos: no usar continuaciones o acabar el juego en un nivel de dificultad determinado, por ejemplo. Sin duda, son un verdadero reto, aunque a veces supongan un listón casi inalcanzable en estos tiempos donde tampoco se quiere castigar al jugador con una dificultad muy excesiva.

El ejemplo de *Last Resort* es muy claro, no puedes dormirte en los laureles ni un segundo si quieres evitar las balas enemigas y tener que empezar un nivel desde el principio una y otra vez.

Quizá haya quien pueda reprochar en este primer volumen el exceso de títulos de lucha, pero **SNK** fue una mina para los seguidores del género, como queda muy bien plasmado en este título. En cualquier caso, joyas como *Super Sidekicks 3* o *Top Hunter* reivindican que esta compañía sabía hacer algo más que *beat'em-ups* en dura liza con **Capcom** y su todopoderoso *Street Fighter*.

Señores, no duden en darse un buen baño de historia y dejarse los dedos «pelados» con este magnífico recopilatorio, *SNK Arcade Classics Vol. 1*.

SNK Arcade Classics Vol. 1 incorpora 8 logros diferentes para los 16 títulos que se han incluido en PSP y PS2

POR **R. DREAMER**


Samurai Shodown 1993


Super Sidekicks 3 1995


Fatal Fury 1991


Shock Troopers 1997

Last Resort 1992

KingOf The Monsters 1991

KOF 94 1994

World Heroes 1992


Sengoku 1991


Baseball Stars 2 1992


Burning Fight 1991

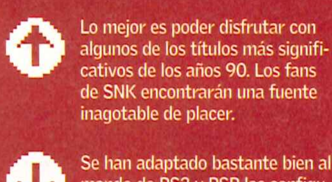
Héroe de Guerra. La saga Metal Slug nació en 1996. Se hizo famosa por su peculiar diseño, su sentido del humor y un grado de acción de lo más adictivo.

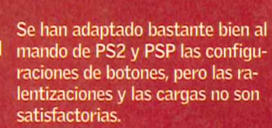

Metal Slug 1996


Art Of Fighting 1992


Neo Turf Masters 1996






Magician Lord 1990

evaluación

Lo mejor es poder disfrutar con algunos de los títulos más significativos de los años 90. Los fans de SNK encontrarán una fuente inagotable de placer.

Se han adaptado bastante bien al mando de PS2 y PSP las configuraciones de botones, pero las ralentizaciones y las cargas no son satisfactorias.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
La calidad gráfica original se mantiene, pero ¿por qué una PSP o una PS2 tienen problemas con ellos?	Melodías que se grabaron a fuego en nuestros oídos en sórdidos salones recreativos, vuelven a vivir.	La mecánica original de cada título, sólo se viene abajo por alguna ralentización y por las cargas.	Si te gusta revisar el pasado, este recopilatorio te va a dar horas y horas de diversión sin freno.	La versión para PSP sufre de ralentizaciones en el modo ad hoc. En PlayStation 2 mantiene el tipo.	Un título dirigido a los nostálgicos, aunque también puede atraer a quien sienta algo de curiosidad.
8,0	8,2	8,4	7,9	8,0	8,1







Controles directos. Se dan únicamente en las contrarrelojes, los sprints finales y las carreras en pista, en las que medirás la velocidad y la dirección de tu corredor.



ENERGÍA Y RESISTENCIA. Son los parámetros que tendrás que controlar durante la mayoría de las carrera. La energía disminuirá durante toda la etapa y la resistencia es temporal. Hay que cuidarla para llegar fresco al final y poder atacar o sprintar para marcar diferencias. Y no, no vamos a hacer el chiste del dopaje.



PSP



GÉNERO **SIMULADOR DEPORTIVO**
COMPAÑÍA **FOCUS**
PROGRAMADOR **CYANIDE STUDIOS**
DISTRIBUIDOR **DIGITAL BROS IBERIA**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-NO**
GRABAR PARTIDA **1632 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95€**
www.cycling-manager.com
3+

PRO CYCLING 2008
LE TOUR DE FRANCE

Conduce a tu ciclista hacia la gloria



LA RONDA gala es sólo el pretexto. El nuevo ***Pro Cycling*** incluye todas las competiciones profesionales de este deporte y las licencias de los mejores equipos, incluidos algunos que no han participado en esta edición, como el *Astana* de Alberto Contador.

El núcleo del juego son las etapas tradicionales, en las que controlarás indirectamente a tus cinco corredores, dándoles órdenes para atacar, dar relevos, mantener la posición... Deberás controlar la energía a lo largo de la carrera, en la que vivirás todas las situaciones que puedes encontrar en una carrera tradicional.

Aunque hay varios modos de juego, el principal es el Temporada. Aquí, deberás gestionar durante 5 años todos los aspectos de tu equipo, desde el entrenamiento a la contratación de jugadores, pasando por las órdenes en carrera y el seguimiento de nuevos talentos.

Todo ello siempre con un control sencillo. **Focus** ha intentado la cuadratura del círculo, unir la sencillez de la mecánica con la complejidad que tienen los juegos con elementos de gestión. Sin embargo, no han llegado a conseguir su objetivo totalmente y han presentado un título quizá demasiado simple si tenemos en cuenta el gran número de opciones que podría haber ofrecido. Éstas, sin embargo, son limitadas y reducen la vida del título. No obstante, si te gusta el ciclismo pasarás muchas horas con él.

la alternativa



PRO CYCLING 2007. Menos opciones jugables y más bugs. La edición de este año es mejor.

evaluación

Pro Cycling 2008 Le Tour de France no pasará a la historia como un gran título. Su aspecto gráfico deja mucho que desear y es demasiado sencillo, pero si te gusta el ciclismo no dudes en jugarlo, la diversión tapará todas sus carencias.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
6,5	7,0	8,0	7,5	7,4	7,3

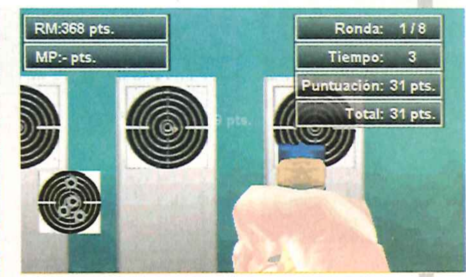
Las texturas son demasiado pobres para PSP, que da mucho más de sí.

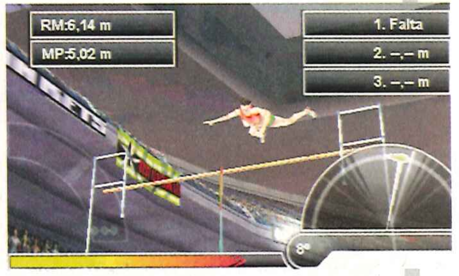
Las opciones en carrera reflejan de manera fiel una etapa tradicional.





La barra inferior marca la intensidad con la que pulsas los botones. Está presente en casi todas las pruebas.





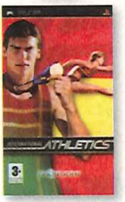


Hay varias opciones de personalización, aunque no son muy avanzadas.









PSP

INTERNATIONAL ATHLETICS

Deportes que dejan los dedos rotos

GÉNERO **DEPORTIVO**
COMPAÑÍA **GHOSTLIGHT**
PROGRAMADOR **THE CODE MONKEYS**
DISTRIBUIDOR **PLANETA DEAGOSTINI**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-NO**
GRABAR PARTIDA **288 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95€**
ghostlight.uk.com
3+

NO ES DE extrañar que con la nueva edición de los Juegos Olímpicos las desarrolladoras aprovechen para sacar títulos deportivos que, a buen seguro, serán muy demandados, como ***International Athletics***. El juego se centra en las pruebas de atletismo, a las que se añaden tres de tiro (en total suman catorce).

La mecánica es la ya tradicional en los juegos de este estilo: machacar botones hasta la extenuación. A esto se le unirá, dependiendo de la prueba, barras de potencia, apuntado o energía. La elección del sistema para cada prueba es acertado, ya que varía lo suficiente como para no resultar repetitivo. Además, y siguiendo la tendencia general de los últimos tiempos en el mundo de los videojuegos, el machaque se lleva a cabo con los gatillos y no con los botones centrales del *pad*, lo que resulta más cómodo y bastante ergonómico. Sin embargo, hay algunos puntos que desmerecen el resultado final de ***International Athletics***: el primero es el aspecto gráfico, casi de teléfono móvil; el segundo es la escasez de modos de juego, ya que sólo cuenta con pruebas rápidas, torneos y decatlón (además, apenas presentan diferencias entre ellas); y el último, es la poca atención a los detalles. Así, podemos encontrar que los récords son los mismos para los atletas masculinos y femeninos. Esto, unido a los *bugs*, revela la falta de tiempo en el desarrollo. ◀◀

la alternativa



BEIJING 2008. No hay nada parecido en PSP, así que la mejor alternativa es el juego de Sega, mejor y oficial, pero no portátil.

TODOS LOS DEPORTES

Distribuidos en cuatro estilos: carreras, saltos, lanzamientos y tiros. En total son 14 pruebas de todo tipo.

- 100 metros lisos
- 400 metros lisos
- 110 metros vallas
- 1500 metros
- Salto de longitud
- Salto de altura
- Salto con pértiga
- Peso
- Disco
- Jabalina
- Martillo
- Tiro con arco
- Pistola de tiro rápido
- Blanco móvil

evaluación

International Athletics no es el mejor juego deportivo para PSP, pero es el único en el que podrás jugar a pruebas de atletismo. Un machacabotones tradicional que divierte especialmente en su modo multijugador.

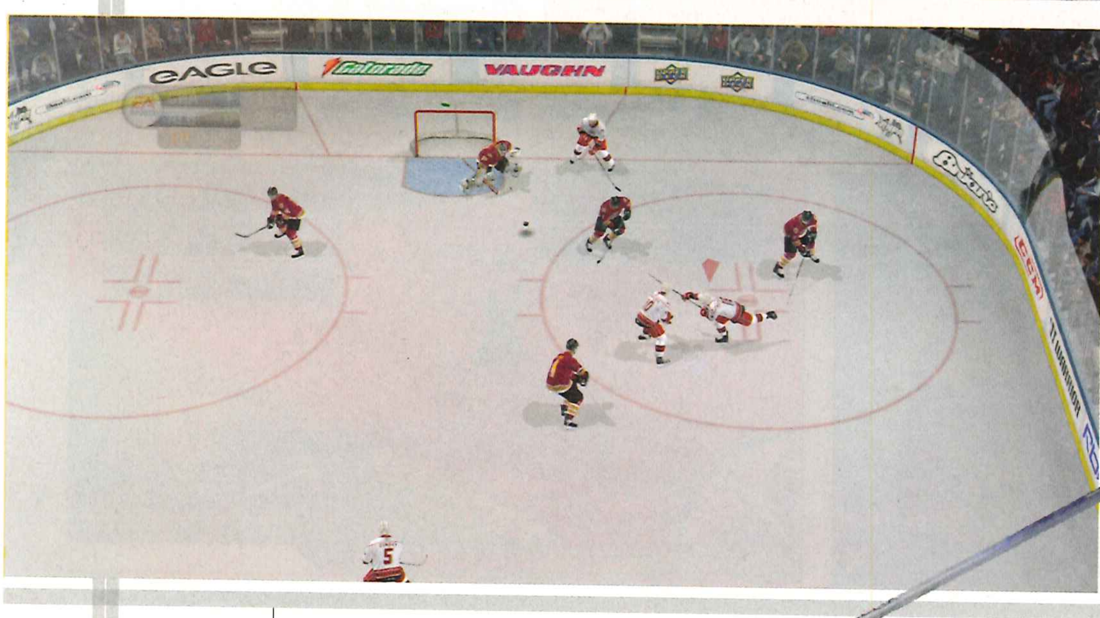
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
6,5	7,0	7,2	7,3	8,0	7,2
Texturas a años luz de lo que se puede ver hoy en día en la portátil.		No esperes nada original. Sigue la estela del resto de juegos de atletismo.		Lo mejor del título, los piques con los amigos están más que asegurados.	

TEST


Un nuevo modo nos dejará jugar con los controles del título del 94, que se manejaba con dos botones.









PS3

NHL 09



Frío sticks discos y mamporros



GÉNERO **DEPORTIVO**
COMPAÑÍA **EA SPORTS**
DESARROLLADOR **EA CANADA**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONICS ARTS**
JUGADORES **x12**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **INGLÉS/INGLÉS**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 €**
es.ea.com
16+

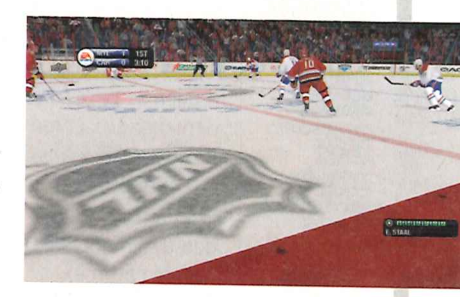
LA SERIE *NHL* de **EA Sports** es, quizá, una de las más irregulares de la compañía. Parece que no ha terminado de encontrar su rumbo, ofreciéndonos títulos de gran calidad en contraste con otros bastante peores. No obstante, últimamente ha enderezado su ruta y el juego empieza a brillar con luz propia. Gráficamente el título ha despuntado en la nueva generación, con buenas texturas muy adecuadas para **PS3**. También se ha mejorado el sistema de físicas y se incluyen más movimientos para los jugadores. Pero lo más importante es la jugabilidad, ya que esta nueva entrega ha experimentado ciertas mejoras. Los controles son similares a los del año pasado, con un gran uso del *joystick* derecho, bastante más intuitivo que antaño. Si en la versión *08* podías manejar con cierta libertad el *stick* en las jugadas de ataque, en esta versión también podrás hacerlo en defensa para no dejar pasar ni al árbitro. Este aspecto supone un salto cualitativo en el desarrollo de los partidos, que pecaban de cierto «mecanicismo». Además, se ha incluido un creador de jugadas, así como un modo *Be a Pro* más desarrollado, una de las últimas tendencias en todas las series deportivas de **EA Sports**.

El *hockey* sobre hielo no es un deporte muy popular dentro de nuestro país, pero si lo conoces apreciarás la calidad del juego.

la alternativa



NHL 2K8. También es muy bueno, aunque se nota el salto de calidad desde el año pasado.



BE A PRO. Aquí controlarás a un jugador durante los partidos en sucesivas ligas, donde tendrás una serie de objetivos que cumplir. Este modo aporta variedad al título, pero si eres malo chuparás más banquillo que el entrenador.

evaluación

Las mejoras de la edición de este año son suficientes como para justificar su compra. Incluye nuevos modos de juego, una jugabilidad perfeccionada y gráficamente rinde como tiene que hacerlo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,5	8,0	8,5	9,0	8,5	8,5	8,5

Sonido: Un público convincente y comentarios en inglés, como en un partido real.

Duración: Muchas ligas, modos por equipos, On-line y el Be a Pro. Tienes para rato.



¿Lo aguantará tu cabeza?
echochrome
Un desafío para tu mente
echochrome: Un desafío para tu mente
Echochrome para PSP. Un desafío para tu mente.
Enfréntate a un mundo de estructuras increíbles que pondrán a prueba tu inteligencia. Ilusiones ópticas que jugarán contigo. Perspectivas que te sorprenderán. Deja que tu cerebro te muestre caminos que antes no existían. Y recuerda, lo que ves es lo que es. Echochrome para PSP. Un desafío para tu mente.
www.echochromegame.com
PSP™
PlayStation®Portable
echochrome: Un desafío para tu mente ©2008 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Game Yaruozel. All rights reserved.


POR **BEN REILLY**

TEST



La saga completa de World Heroes te propone librar los combates más divertidos y disparatados.











PS2

WORLD HEROES ANTHOLOGY

Nostalgia y diversión sin pretensiones



GÉNERO **ARCADE**
COMPAÑÍA **IGNITION**
PROGRAMADOR **SNK PLAYMORE**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN PLAY**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **INGLÉS-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **320 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **29,95€**
www.ignitionent.com



A PRINCIPIOS de la década de los 90, los juegos de lucha eran líderes absolutos en recreativos y consolas. El boom del género dio lugar a que docenas de compañías ofreciesen sus propuestas, con mayor o menor acierto. **SNK**, de la mano del equipo **ADK**, optó por crear una serie que se alejase de la profundidad de *Art Of Fighting* o *Fatal Fury*. Y así nació *World Heroes,* donde luchadores de todas las épocas competían por ser el mejor del mundo. La excusa de los viajes espacio-temporales permitió ofrecer un elenco de personajes disparatados: Juana de Arco, Gengis Kan, un robot nazi y hasta *Muscle Power*, un descarado clon de Hulk Hogan. Cada uno de ellos tenía ataques originales, que les dotaba de personalidad y hacía cada partida única.

El primer ***World Heroes***, aparecido hace casi 17 años, era un *arcade* muy accesible, que ofrecía diversión directa, pero sacrificando la profundidad de juego de sus rivales. Pese a la eficacia de su control (las magias se realizaban de forma intuitiva, con un sistema de tres botones), los combates podían hacerse algo lentos. La segunda entrega, así como las continuaciones (*Jet* y *Perfect*) subsanaron este fallo, pero sin lograr que la saga fuese algo más que una propuesta ligera.

Con todo, el carisma de su planteamiento, las gracietas de sus personajes y, por qué no, la nostalgia que despierta en el jugador, hace que este recopilatorio merezca la pena para seguir dando caña a vuestras **PS2**.

la alternativa



GUILTY GEAR ISUKA. Cuatro jugadores a la vez y golpes personalizados. Un imprescindible.

evaluación

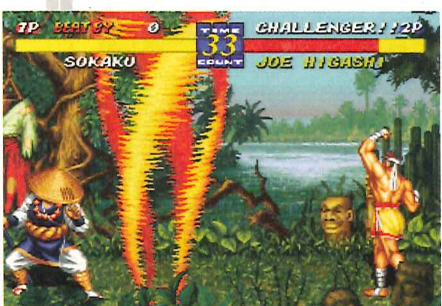
Un buen recopilatorio compuesto por conversiones perfectas de toda la saga World Heroes. No son juegos de lucha revolucionarios, pero ofrecen buenos ratos de diversión directa.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
7,5	7,2	8,0	7,9	7,5

No ofrece ningún despliegue visual, pero la conversión resulta óptima.

Coge el mando, elige luchador y disfruta sin más de unos combates disparatados.







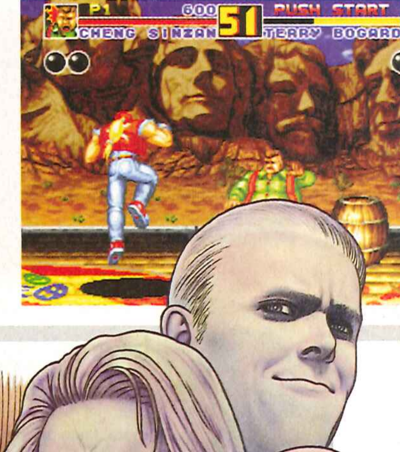




UNA SAGA DECANA.
Fatal Fury fue la respuesta de SNK a Capcom y su Street Fighter II. Para muchos las aventuras de los hermanos Bogard son el paradigma de las competiciones en 2D. Esta recopilación ofrece los titubeantes comienzos de la serie, su triunfo con la segunda entrega, la perfección de su estilo con Special y el cambio de rumbo que supuso para la saga Fatal Fury.









FATAL FURY
BATTLE ARCHIVES VOL. 1

Lección de historia a tortazos



GÉNERO **ARCADE**
COMPAÑÍA **IGNITION**
PROGRAMADOR **SNK PLAYMORE**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN PLAY**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **INGLÉS-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **320 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **29,95€**
www.ignitionent.com
12+



HASTA QUE SNK crease la franquicia *King Of Fighters* en 1994, el buque insignia de la compañía era *Fatal Fury*. Con todo, los comienzos de la saga no fueron fáciles. El primer *Fatal Fury* tenía aciertos (personajes carismáticos, poder luchar dos jugadores contra un tercer oponente...), pero adolecía de lentitud y escasas opciones para el jugador. Todos los defectos desaparecen con *Fatal Fury 2*: muchos más luchadores a elegir, un ritmo más intenso, múltiples tipos de ataque, animaciones más elaboradas... Fue la entrega que consagró a *Fatal Fury*. Pero lo mejor estaba por llegar: *Fatal Fury Special*. Esta versión permitía jugar con todos los jefes, incorporaba un sistema de *combos* y un nivel de dificultad legendario, que convertía esta entrega en un juego de culto. Redondea el lote *Fatal Fury 3*, una ruptura radical para la serie. Tres planos en los que moverte y mayor profundidad de juego, que abre el camino a un sistema de combate que ha sido refinado en sucesivas entregas. Echamos de menos algún extra para este recopilatorio, pero merece la pena recorrer los inicios de esta saga.

la alternativa



THE KING OF FIGHTERS 2000/2001. Un recopilatorio indispensable con las dos entregas esenciales.

evaluación

La emulación de las cuatro primeras entregas de Fatal Fury es casi perfecta, si bien los años que pesan sobre estos juegos los limitan a verdaderos seguidores.

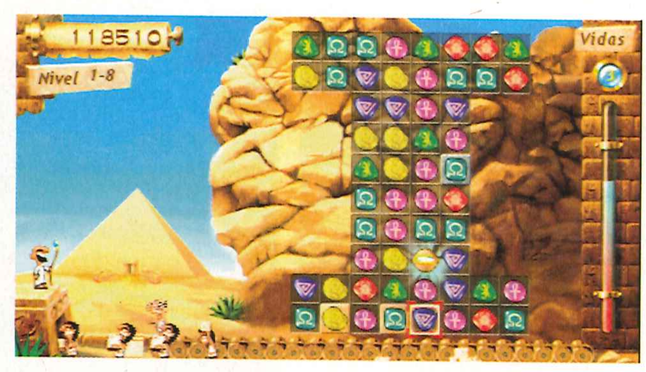
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
7,9	8,0	7,8	7,2	7,9

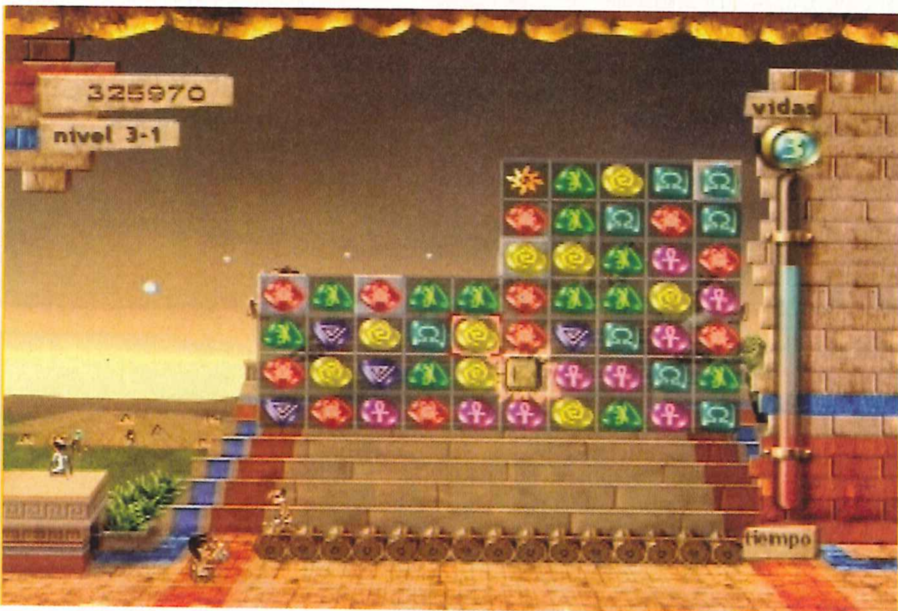
Buena conversión de unos juegos en los que se nota algo el paso del tiempo.

Fatal Fury 1 y 2 sirven como entrenamiento para Special y FF3, las estrellas.









« Historia. Tendrás que construir las 7 maravillas lanzando las piedras a los operarios. Para ello deberás emparejar las runas. Es un simple pretexto para darle vidilla al juego.





PS2

7 WONDERS
OF THE ANCIENT WORLD

Un puzzle muy escaso



GÉNERO **PUZZLE**
COMPAÑÍA **MUMBO JUMBO**
PROGRAMADOR **FUNTSA**
DISTRIBUIDOR **ATARI**
JUGADORES



ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **62 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **19,99€**
www.funtsa.com
3+

POCO SE PUEDE decir de los *puzzles* que no sepamos ya. Al fin y al cabo son una de las esencias del videojuego y uno de los géneros más antiguos de la industria.

El último en salir al mercado es este *7 Wonders*. Con una ambientación basada en la era antigua, que sirve poco más que de decorado, este título nos presenta una serie de tableros llenos de runas de diferentes colores. El objetivo es juntar tres o más iguales para que éstas desaparezcan y caigan nuevas runas. Nada nuevo, vamos. La partida se acaba cuando consigues hacer un trío en cada lugar del tablero, o bien al finalizar el tiempo.

Items potenciadores

Por supuesto, no podían faltar los potenciadores y los obstáculos: los primeros los obtendrás si logras hacer esfumar cuartetos o quintetos de runas del mismo color; los segundos serán piedras imposibles de mover que tampoco complicarán mucho las cosas.

De tal modo, como se puede ver, la mecánica resulta demasiado sencilla y fácil en comparación con otros títulos del mismo estilo. *7 Wonders* cuenta con tres modos de juego: Partida única (no tiene mucho misterio, la verdad), Historia (esta modalidad te llevará por una serie de *puzzles* que representan las siete maravillas del mundo), y Busca runas (te exigirá eliminar determinadas runas). A pesar de su gran variedad de opciones, el juego resulta demasiado escaso y pobre. «

la alternativa



LUMINES II
Más complejo, divertido y con mejor apartado técnico. Es infinitamente superior.

PSP



GÉNERO **PUZZLE**
COMPAÑÍA **MUMBO JUMBO**
PROGRAMADOR **FUNTSA**
DISTRIBUIDOR **ATARI**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-**
GRABAR PARTIDA **360 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **19,95€**
www.funtsa.com
3+

evaluación

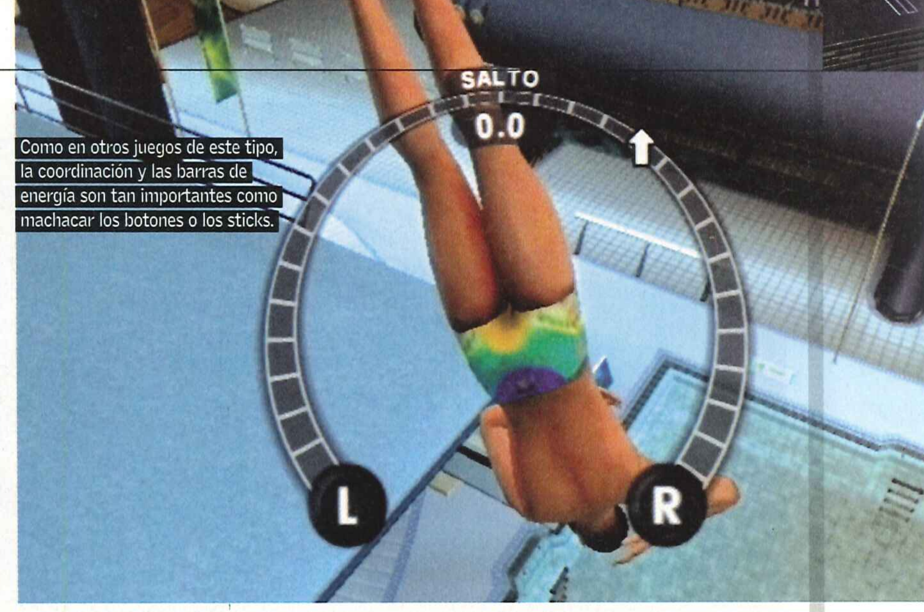
Es un puzzle y, como tal, su mecánica divierte mucho y engancha gracias a su sencillez. Pero es demasiado fácil. Además, no tiene modo multijugador, una lástima.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
6,0	6,0	6,2	6,5	-	6,2

Sonido: Las melodías son repetitivas y machaconas. Terminarás quitándolas.

Duración: Depende de lo que te enganche, pero el modo Historia dura algunas horas.





Como en otros juegos de este tipo, la coordinación y las barras de energía son tan importantes como machacar los botones o los sticks.

26 PRUEBAS. Tendrás natación en los cuatro estilos y con relevos, salto de trampolín, dos estilos de tiro con arco y tres de ciclismo en pista (scratch, persecución y sprint). Además, las principales disciplinas atléticas: carreras de 100, 200, 400, 800 y 1500 metros, 110 vallas y relevos de 4x100. También salto de altura, longitud, pértiga y triple salto. Y, por supuesto, los lanzamientos: peso, disco, jabalina y martillo.





PS2



SUMMER ATHLETICS

De machacar botones a menear sticks

GÉNERO **DEPORTIVO**
COMPAÑÍA **DTP ENT. AG**
PROGRAMADOR **49 GAMES**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **170 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95 €**
summerathletics.com
3+

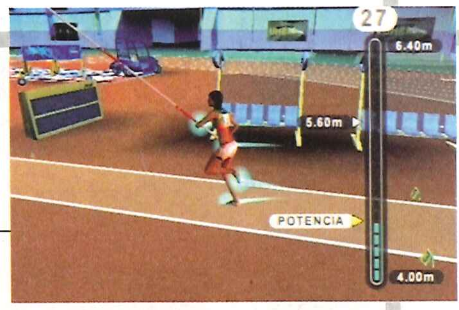
APROVECHANDO el hueco que ha dejado **Sega** al no publicar *Beijing 2008* para **PS2**, ***Summer Athletics*** se presenta como la única alternativa posible para los usuarios de la veterana de **Sony** en lo que a materia deportiva se refiere. Y, además, trata de innovar, aunque sin alejarse demasiado de los convencionalismos del género. Asimismo, ha potenciado el uso de los *sticks* en detrimento de los botones principales del *pad*: si quieres acelerar antes de saltar, tendrás que mover el stick derecho horizontalmente y muy rápido; si corres los 1500, deberás mantener una cadencia entre ambos... Es, en esencia, un cambio de papeles de los botones.

Pero, sin duda, la gran novedad está en la natación, ya que los movimientos que realizarás con los *sticks* intentan imitar los del estilo del nadador. Es más difícil de lo normal, pero mucho más «inmersivo» y jugable.

Sin embargo, existen algunos problemas: los *joysticks* no fueron fabricados para movimientos tan rápidos, por lo que se escurren y resultan bastante incómodos en las pruebas de la velocidad; y si eres zurdo tendrás dificultades con determinadas pruebas, pues la distribución de los botones no favorece y no se puede cambiar.

Summer Athletics también peca de cierta irregularidad en cuanto al nivel dificultad de las pruebas, pero nada que no se pueda resolver con tiempo.

Respecto a los modos de juego, hay una gran variedad: desde pruebas sencillas a un modo Carrera; aunque, como siempre en estos juegos, el multijugador es el modo estrella, aunque no es On-line.



Estilo arcade. Además del modo Simulación, contarás con un Arcade basado en impulsos, una especie de turbos para determinados momentos.

la alternativa



ATENAS 2004. Tenía más pruebas, pero tecnológica y gráficamente está algo desfasado.

evaluación

Summer Athletics es una buena opción si te gustan este tipo de deportes. Gráficamente no es ninguna maravilla, pero contiene suficientes modos de juego como para pasártelo en grande; además, es muy divertido para jugar con los amigos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
7,0	8,0	7,6	8,0	7,7

SONIDO: Tiene buenos detalles, como la megafonía avisando de que no se puede fumar.

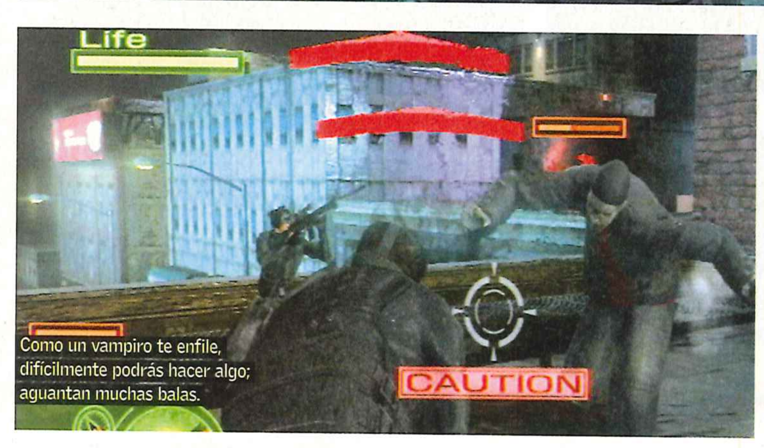
DURACIÓN: 26 pruebas y varios modos de juego. Hay para rato, sobre todo con amigos.



El parecido con Sam Fisher no es nada casual, ya no sólo en la manera de vestir; incluso el físico recuerda al agente de Splinter Cell.







Como un vampiro te enfile, difícilmente podrás hacer algo; aguantan muchas balas.



PS3

VAMPIRE RAIN
ALTERED SPECIES

△ Que no ◎ te vean ⊗ estos ▢ vampiros



GÉNERO **INFILTRACIÓN**
COMPAÑÍA **IGNITION**
DESARROLLADOR **ARTOON**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN PLAY**
JUGADORES **x8**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO/ INGLÉS**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **SÍ**
P.V.P. RECOMENDADO **59,95 €**
www.virginplay.es

18+

LAS CRIATURAS de la noche campan a sus anchas por la Tierra y su población ya casi supera a la de los humanos. Los pocos que quedan se esconden o huyen, pero tarde o temprano vuelven a las ciudades atraídos por «el olor». Tú encarnas al agente Lloyd, el único superviviente de un ataque de vampiros que tiene que rescatar a un grupo infiltrado y perdido.

Éste es el atrayente argumento de ***Vampire Rain: Altered Species***, un título que mezcla la mecánica de los juegos de infiltración con el argumento de los *Survival Horror*. Los comienzos son esperanzadores, con un Tutorial prometedor y un control muy intuitivo que perdona su flojo aspecto gráfico. La mecánica básica es ir del punto A al B sin que te vean, pues de otro modo estarás acabado. Resulta demasiado lineal y con escasas variaciones jugables. El problema aumenta cuando te das cuenta de que existe una ruta prefijada por los desarrolladores para llegar al final de cada misión, por lo que la dificultad del título consiste en encontrar ese camino y no en tu pericia para escoger la ruta más adecuada. Y si a todo esto le sumas una IA demasiado básica, el resultado no es nada satisfactorio.

No obstante, ***Vampire Rain*** tiene una gran cualidad y es que, pese a sus muchos defectos, engancha. Quizá sea la mezcla de géneros o la enorme indefensión del protagonista, pero lo cierto es que te agarra y no te suelta hasta que te lo terminas.

la alternativa



SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT. Mucho mejor, con una atractiva jugabilidad y gráficamente superior.

evaluación

No estamos ante un título brillante, en absoluto. Engancha y la idea es buena, pero su mecánica es simple y repetitiva, y tampoco acompaña el aspecto gráfico.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
6,0	7,2	6,5	7,0	7,2	7,0	6,8

No se ha explotado nada el potencial de PS3. Las texturas son muy pobres.

Las rutas prefijadas le restan muchos puntos y limitan la rejugabilidad a cero.

Nada nuevo, pero son divertidos: los Deathmatch y Captura la bandera.



PS one

AÑO DE LANZAMIENTO 1996

CRASH BANDICOOT

A finales de 1996 veía la luz un título que iba a terminar convirtiéndose en icono de **PSone**. De la mano de **Naughty Dog** nacía una criatura que hasta hace unos años era sinómimo de plataformas «rompededos», como hemos podido rememorar 12 años después.

Crash Bandicoot nos ponía en la piel de una extraña criatura que emprendía la búsqueda de su amada, Tawna, secuestrada por Neo Cortex. Este científico loco se escondía en una de las tres islas que comprendían el juego y que estaban divididas en 32 niveles de dificultad creciente. Reventar cajas tenía premio en forma de manzanas, vidas y otros objetos, como los que llevaban a la fase de *Bonus* de Tawna, que te permitía grabar partida. A lo largo del juego también había enfrentamientos con *final bosses* que culminaban con el combate final contra Neo Cortex. *Crash Bandicoot* está disponible en *PlayStation Store*, si te quieres dar un homenaje plataformero vas a disfrutar de lo lindo.

JUEGO DISPONIBLE En PlayStation Store

Crash podía realizar un único tipo de ataque, un letal giro que ejecutado a tiempo liquidaba determinados enemigos. También podía saltar.

COMPAÑÍA **SONY C.E.**
DESARROLLADOR **NAUGHTY DOG**
GÉNERO **PLATAFORMAS**
JUGADORES



Si conseguías reventar el 100% de las cajas de un nivel sin perder una vida, obtenías una gema que además daba acceso a zonas secretas.

PS3 PS2 PSP

VERSIÓN BETA

Próximamente en tu consola

El actor sueco Peter Stormare (Fargo) vuelve a poner voz a Mattias. Phil Lamarr (Vamp en MGS2) dobla a Chris.

FRANKENBUILD ¡Buen trabajo! Ahora ve a hablar con la Dra. Rubin.

Valor del cargamento: 0,5 m $

Valor del cargamento: 7,0 m $

FRANKENBUILD 91

PS3 PS2

MERCENARIES 2
WORLD IN FLAMES

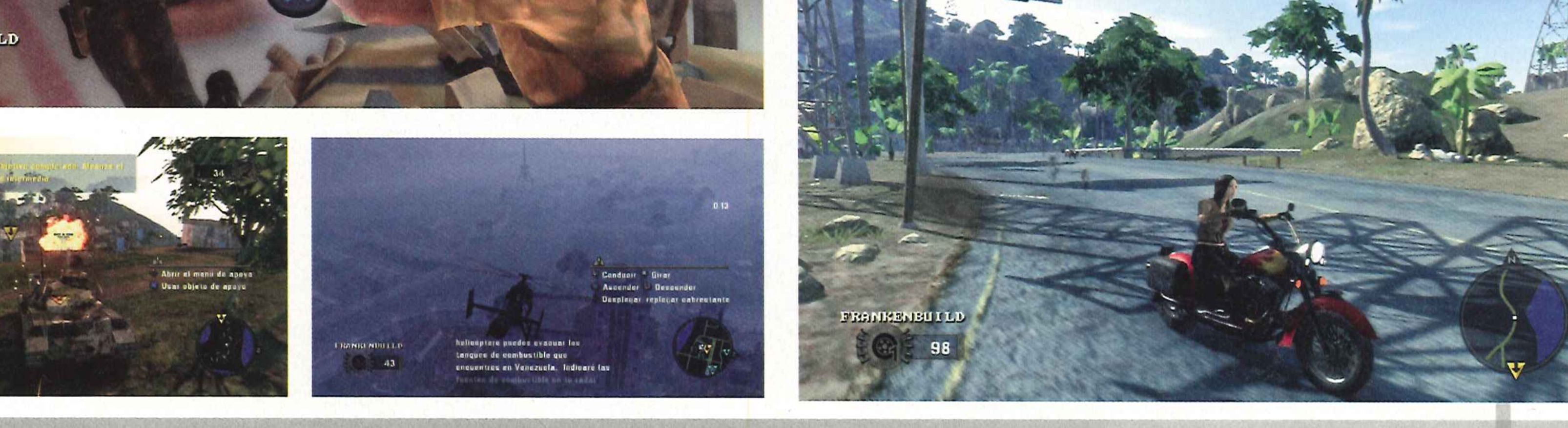
LA GUERRA ES SU VIDA, EL CAOS ES SU HIMNO Y EL DINERO SU ÚNICA RELIGIÓN... ¿RECUERDAS A CHRIS, MATTIAS Y JEN?















Purita dinamita.

Cualquier edificio que veas en Mercenaries 2 es susceptible de ser destruido. El de la izquierda no aguantó un simple ataque aéreo. En segundos se vino abajo con un realismo atroz.

PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS

Aunque aún necesita pulir algunos detalles gráficos, la beta ya demuestra insanas dosis de diversión. Lo mejor, demoler edificios... con bombas o con un tanque.

A LA VENTA EN septiembre



Pandemic recupera a nuestros tres mercenarios favoritos en una aventura de mecánica abierta, que eleva al cubo la jugabilidad del memorable *Mercenarios* de **PS2**. Más de 130 vehículos diferentes para comprar y robar, distintas facciones a las que prestar nuestros servicios, y una meta: amasar una verdadera fortuna aprovechando el caos reinante. Las ricas reservas de petróleo de Venezuela han motivado el enfrentamiento entre el dictador que la gobierna con puño de hierro, las multinacionales petrolíferas, los chinos y las Naciones Unidas (rebautizadas aquí como *Allied Nations*), que lejos de pacificar la zona, han terminado por convertir este trozo de paraíso en un campo de batalla.

A medida que se acerca la fecha de lanzamiento de ***Mercenaries 2: World In Flames***, vamos teniendo acceso a versiones más completas del juego de **Pandemic**, en las que queda patente las enormes dimensiones de los mapeados y nuestra capacidad para destruir todo lo que aparece en pantalla. El último ejemplo, cuando nos lanzamos al centro de Valparaíso montados en una lanzadera móvil de misiles SAM. Tras ponernos en el asiento del artillero, sólo tuvimos que lanzar unos cuantos «pepinos» para comprobar cómo los rascacielos más imponentes se vienen abajo como castillos de naipes. Nos dimos un paseo en helicóptero, nos deleitamos con el fantástico trabajo de doblaje (no esperábamos menos, tratándose de **Electronic Arts**) y nos quedamos con ganas de seguir amasando dinero con el que construir nuestra propia PMC *(Private Military Company)*. El entorno gráfico se muestra bastante más sólido que en las *betas* anteriores y, aunque todavía dista de ser perfecto (los escenarios se construyen ante nosotros), ver en acción cualquier ataque aéreo (con la consiguiente destrucción de todo lo que alcanza a la vista) acaba por apagar cualquier voz crítica. ¡Por favor, que acabe agosto y llegue pronto septiembre! ◂◂

COMPAÑÍA **EA GAMES** | DESARROLLADOR **PANDEMIC** | DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS** | GÉNERO **ACCIÓN** | JUGADORES | www.es.ea.com/games/11129,PS3/

claves

1 Pese a sus altas dosis de violencia, en Mercenaries 2 también hay sitio para el humor. Una muestra: la «letal» Vespa que la Universal Petroleum Corp. te encarga robar en Valparaíso.



2 Cuando el tiempo apremia, no te dediques a comprar vehículos. Mejor para uno y róbalo al más puro estilo GTA: ya sea un coche, una moto... ¡o un helicóptero en plena marcha!



VERSIÓN BETA

No por poco realistas los recorridos son menos espectaculares. El de Italia es buena prueba de ello.

PURE



PS3

PURA EXPERIENCIA OFF-ROAD Y DESPRECIO A LA GRAVEDAD

PRIMERA IMPRESIÓN

LAST MONKEY

Parece que la secuela de MotorStorm tendrá un rival a su altura en Otoño.



Pocos esperaban grandes cosas de un título de conducción del que nadie había oído hablar y que además procedía de una compañía como **Disney Interactive**, poco experimentada en este tipo de juegos. Sin embargo, si investigabas un poco descubrías que sus desarrolladores, **Black Rock Studio**, habían sido los responsables de la saga *ATV Off Road Fury*, una de las experiencias de conducción todo-terreno más divertidas y gratificantes de la pasada década (saga que comenzó cuando este grupo aún se llamaba **Climax Racing**). Así pues, nadie mejor que ellos para llevar esta disciplina (la de los *ATV*, más conocidos como *Quads* por estos lares) a la nueva generación.

Volando, volando...

La premisa del juego es muy sencilla. Cada uno de sus 32 circuitos te enfrentará contra otros quince corredores ávidos de victoria. Para ganar debes, lógicamente, cruzar el primero la meta, pero pronto descubrirás que lograrlo será mucho más sencillo si haces buen uso del gran catálogo de acrobacias aéreas que pone a tu disposición el ***Pure***. Cada recorrido cuenta con un gran número de saltos (un total de 70, algunos realmente imposibles en lo que respecta a su altura): hay de todo tipo, desde los más sencillos como sacar una pierna del *quad* hasta otros tan delirantes como ver al piloto de pie sobre el sillín realizando una exhibición de «air guitar». Aparte de lo estético que resulta realizarlas, estas acrobacias rellenarán tu medidor de turbo, que tendrás que emplear para dar un empujón extra a tu *ATV* si quieres tener posibilidades de ganar. Por lo tanto, la estrategia y el equilibrio entre la conducción clásica y la jugabilidad de títulos de deporte extremo crean una experiencia verdaderamente única, que se ve mejorada por uno de los apartados gráficos más espectaculares que hemos visto en un juego de este género. Los circuitos representan parajes que van desde montañas nevadas a desiertos o bosques salpicados de ruinas, de una belleza impactante. Si a todo esto unimos sus posibilidades multijugador, puede que nos hallemos ante uno de los éxitos de la temporada. ◂◂

COMPAÑÍA **DISNEY INTERACTIVE** | DESARROLLADOR **BLACK ROCK STUDIOS** | DISTRIBUIDOR **ATARI** | GÉNERO **CONDUCCIÓN** | JUGADORES x16 | www.purevideogame.com/

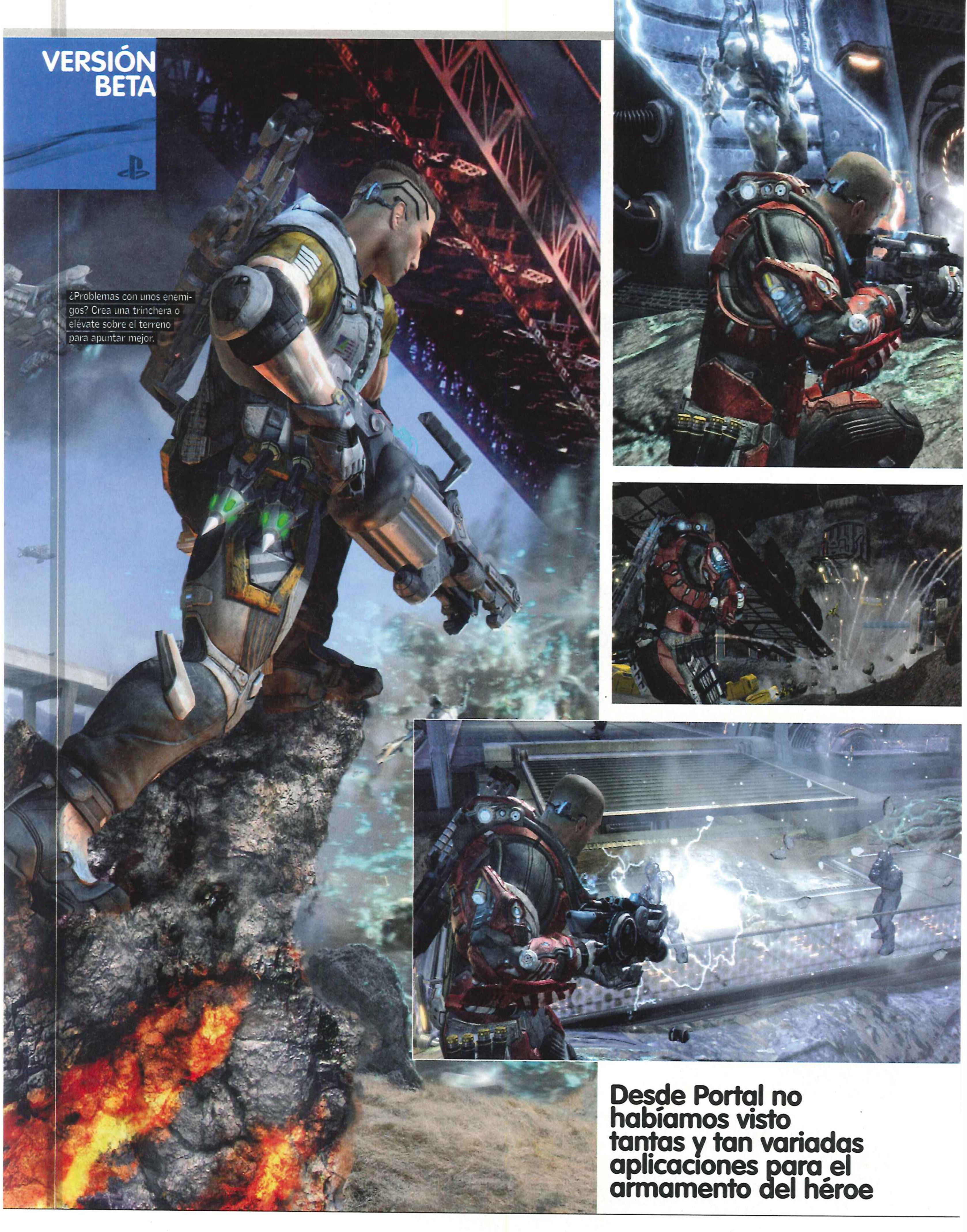


Hasta el infinito. Los saltos que presentan los recorridos te pueden llevar a situaciones tan delirantes como el ver la cara a los pasajeros de un funicular que recorre las alturas de una montaña a cientos de metros sobre el suelo.

claves

1 Que los programadores son unos fanáticos de este peculiar medio de transporte nadie lo duda. La saga ATV Off Road Fury es buena prueba de ello.

2 Al comenzar tu andadura en el juego podrás elegir entre varios pilotos de lo más variopinto en cuanto a personalidad. Su equipación también podrá ser modificada a tu antojo.



¿Problemas con unos enemigos? Crea una trinchera o elévate sobre el terreno para apuntar mejor.

Desde Portal no habíamos visto tantas y tan variadas aplicaciones para el armamento del héroe



Un boquete bien colocado asegura unos segundos de desconcierto entre los enemigos.





FRACTURE



PS3

LO NUEVO DE LUCASARTS PISA FUERTE EN ZONAS POCO FIRMES

PRIMERA IMPRESIÓN



J. TONES
Un shooter en tercera persona aparentemente genérico da un grato giro hacia terrenos inexplorados.

A LA VENTA EN **octubre**

El jugador más curtido en los juegos de acción puede pensar al ver el nuevo juego de **LucasArts** «vaya, hombre: otro juego de acción en tercera persona y ambientación futurista», pero ese hipotético jugador haría bien en no quedarse en la mera superficie, porque ***Fracture*** es algo más que eso. Es el juego de acción pura más sorprendente y versátil que hemos visto en bastante tiempo.

Esencialmente, ***Fracture*** coloca a la Humanidad en un futuro lejano, donde Estados Unidos ha quedado dividido en dos grandes bandos debido a la tecnología de modificación genética y agresiva «terraformación» sobre la marcha, dos elementos muy importantes en el desarrollo de la acción. Uno de los dos bandos se enfrenta contra el gobierno presidencial y es tarea del jugador, como soldado de infantería fiel, detener esa rebelión. Para ello, cuenta con abundante armamento pesado pero, además, con dos cañones especiales que se activan con los gatillos L1 y R1. Disparando a zonas «terraformables» del suelo, el jugador podrá modificar, con los límites lógicos de la cantidad de terreno que haya en cada caso, el aspecto de los lugares donde pisa. Así, podrá levantarlo o hacer agujeros a discreción.

Todo hecho un solar

Ésta, la gran novedad de ***Fracture***, es una herramienta esencial para sobrevivir en el juego. Así, la «terraformación» tendrá múltiples aplicaciones: servirá para acceder a zonas elevadas con bombas que elevan altas columnas de tierra petrificada y para crear túneles con los que sortear obstáculos. En pleno combate, los cañones también son imprescindibles para crear trincheras improvisadas que actúen de protección, para hacer perder el equilibrio a los enemigos y ponerlos a tiro, o para estrellar a los enemigos contra zonas inamovibles alterando el suelo bajo sus pies. Las posibilidades son, si no infinitas, desde luego sí amplísimas.

Todo ello, además, parece estar ejecutado con una factura técnica impecable: la acción es rápida y furiosa; los *puzzles*, inteligentes y nada enrevesados; la dificultad, desafiante; y la IA de los enemigos, aunque aún tiene que mejorar después de esta versión *beta*, promete grandes sorpresas.

COMPAÑÍA **LUCASARTS** | DESARROLLADOR **DAY 1 STUDIOS** | DISTRIBUIDOR **ACTIVISION** | GÉNERO **ACCIÓN** | JUGADORES **x16** | www.lucasarts.com/games/fracture

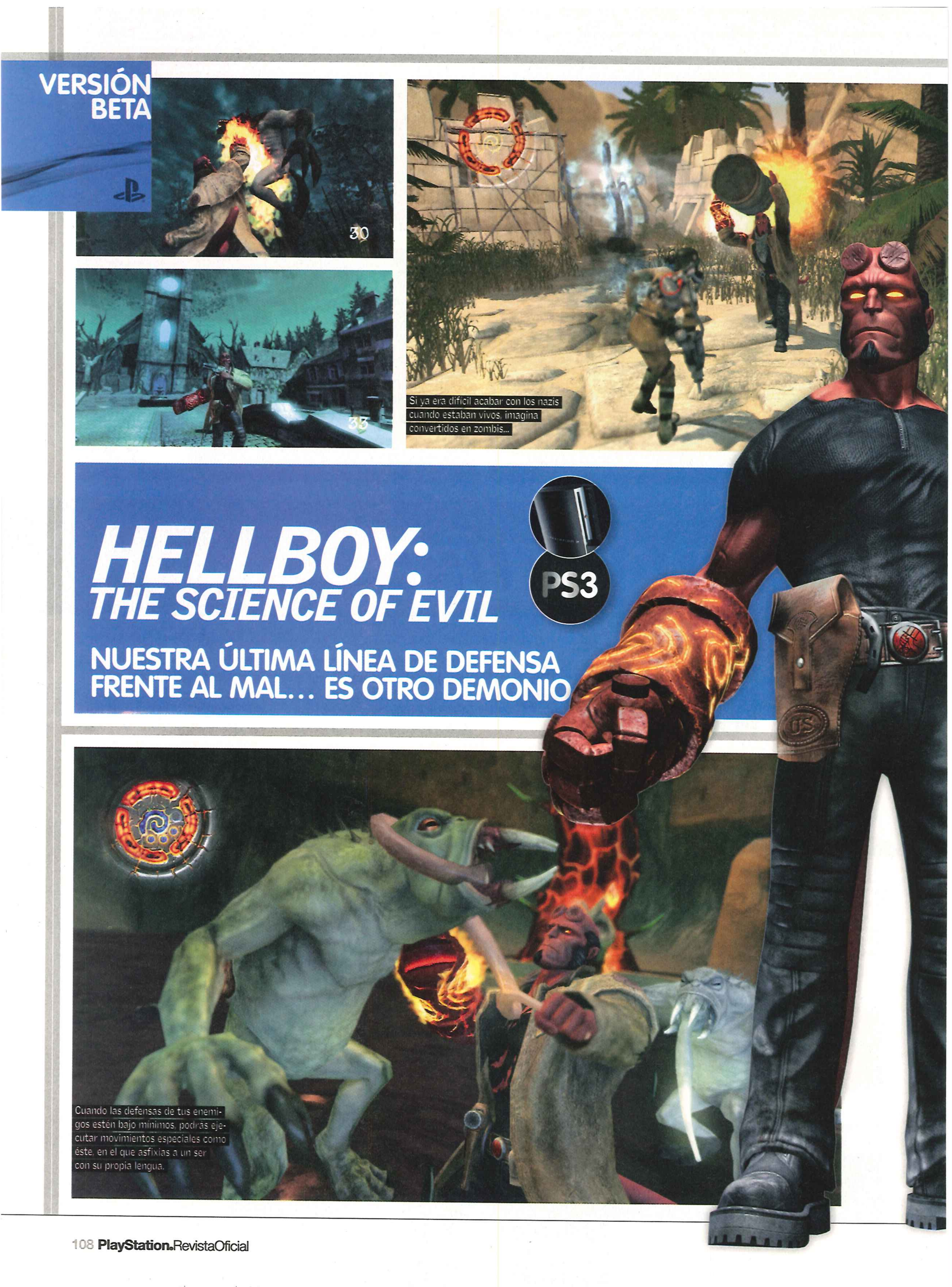
claves

1 Una de las armas más potentes y espectaculares del juego es la Granada Vórtex: genera un agujero negro que se traga literalmente todo lo que haya a su alrededor, enemigos incluidos.



2 La creación de columnas de tierra solidificada funcionarán como efectivas palancas que reventarán zonas de paso complicado, como esta superficie metálica que obstaculizaba el camino.





Si ya era difícil acabar con los nazis cuando estaban vivos, imagina convertidos en zombis...

HELLBOY: THE SCIENCE OF EVIL

NUESTRA ÚLTIMA LÍNEA DE DEFENSA FRENTE AL MAL... ES OTRO DEMONIO

Cuando las defensas de tus enemigos estén bajo mínimos, podrás ejecutar movimientos especiales como éste, en el que asfixias a un ser con su propia lengua.







HELLBOY REGRESA AL CINE. El 29 de agosto se estrena en España Hellboy II: El Ejército Dorado; de nuevo, bajo la dirección de Guillermo del Toro. Aún más espectacular que su predecesora, cuenta con la participación de Santiago Segura (J. Kraus) y José Mota (Abe Sapien) en el doblaje al castellano.





A LA VENTA EN **septiembre**

PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS
La mecánica es bastante repetitiva, pero la ambientación es impecable. Para fans acérrimos del personaje.

El peculiar universo de demonios, fantasmas y zombis nazis de *Hellboy* supone un excelente caldo de cultivo para un videojuego, pero el héroe creado por Mike Mignola no ha tenido demasiada fortuna en las consolas. Tras un decepcionante debut en **PSone** titulado *Asylum Seeker*, el coloso de la mano de piedra estuvo apartado de los videojuegos hasta que Mignola se alió con **Konami** y Guillermo Del Toro (director de las dos adaptaciones fílmicas del personaje) para llevar adelante ***The Science Of Evil***, un *beat'em-up* que nos enfrentará a todo tipo de criaturas sobrenaturales, desde los sombríos montes Cárpatos de Rumanía hasta Túnez y Japón.

A través de una mecánica bastante clásica (tronchar enemigos hasta limpiar la zona para acceder a la siguiente), ***The Science Of Evil*** recrea con bastante acierto el espíritu del cómic original, tanto por su ambientación como por los detalles de humor (esos esqueletos parlanchines, marca de la casa).

Aunque en la *beta* hemos echado en falta, además del anunciado modo cooperativo que nos permitirá pelear codo a codo junto a Liz Sherman y Abe Sapien, a nuestro villano favorito, Karl Rupert Kroenen; aunque no perdemos las esperanzas de encontrárnoslo en el último nivel, el único que no hemos podido explorar de momento. En cambio, sí hemos podido enfrentarnos a una temible bruja, a los gorilas con tuercas diseñados por Herman «cabeza de tarro» Von Klempt y hordas de criaturas grotescas. Y frente a todos ellos sólo existía una salida: utilizar a conciencia la mano de piedra y el pistolón de *Hellboy*, ejecutando *combos* y pequeños *QTE* con los enemigos de mayor tamaño. Esta producción de los australianos **Krome Studios** cuenta con las voces del trío protagonista de las películas (Ron Perlman, Selma Blair, Doug Jones), subtituladas en castellano. En el próximo número ahondaremos más en el juego y en su prometido modo cooperativo.

COMPAÑÍA **KONAMI** | DESARROLLADOR **KROME STUDIOS** | DISTRIBUIDOR **KONAMI** | GÉNERO **BEAT'EM-UP** | JUGADORES | www.konami-data.com/hellboy/

claves

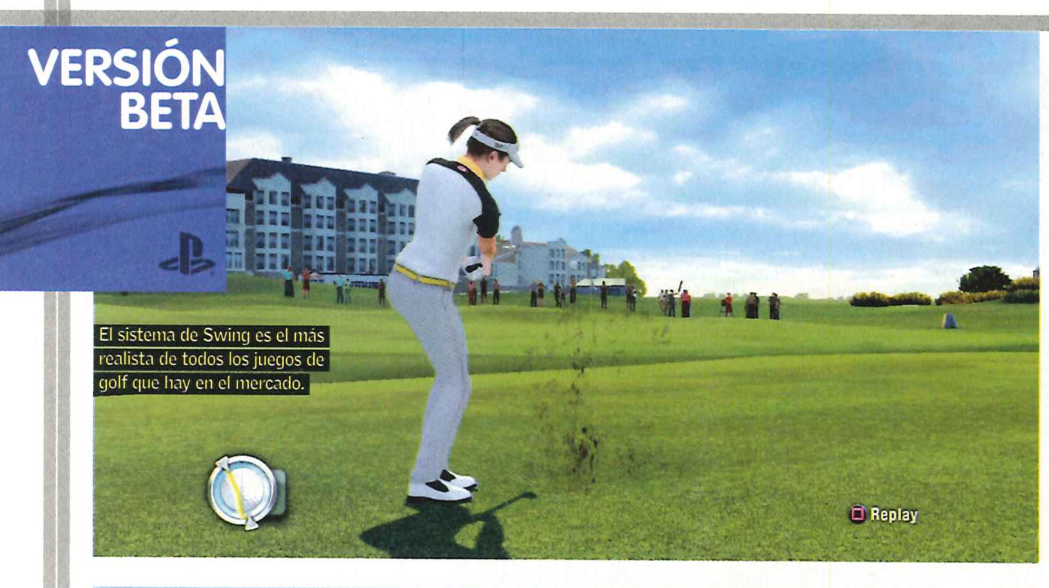
1 The Science Of Evil incluye entrevistas con el reparto de voces del juego (Ron Perlman, Selma Blair, Doug Jones), Mike Mignola y Guillermo del Toro.

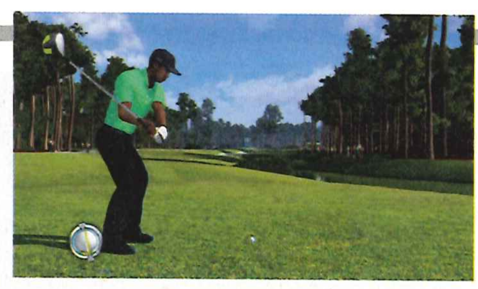


2 The Science Of Evil también saldrá para PSP, en una adaptación bastante fiel del juego de PS3. De momento, sólo hemos podido ver unas pocas pantallas.



VERSIÓN BETA


El sistema de Swing es el más realista de todos los juegos de golf que hay en el mercado.











NUEVO TIGER CHALLENGE. El modo más divertido, al menos para los ajenos al golf, es el Tiger Challenge. En él deberás superar pruebas de todo tipo: desde hoyos normales a minijuegos o enfrentamientos. Este año irá en forma de niveles predefinidos. Nos gustaba más el sistema del año pasado, con menús hexagonales, pues daban más libertad para elegir cualquier ruta.

TIGER WOODS PGA TOUR 09

EL MEJOR SIMULADOR DE GOLF REGRESA CON SU GRAN SISTEMA DE TIRO Y ESCASAS NOVEDADES



COMPAÑÍA **EA SPORTS**
DESARROLLADOR **EA SPORTS**
DISTRIBUIDOR **EA**
GÉNERO **DEPORTIVO**
JUGADORES
es.ea.com

No hay duda de que los juegos de la saga *Tiger Woods* de **EA Sports** son los mejores simuladores de golf del mercado pues reflejan fielmente este deporte. Todos aquellos que hayan jugado alguna vez al golf, seguro que valorarán su realismo. El sistema de tiro creado hace ya algunas ediciones, *TrueSwing*, prescinde de barras de potencia y dirección para dar protagonismo a los movimientos del *stick*, desde atrás hacia delante, que determinarán la fuerza y orientación. Pero son muchos los factores que habrá que tener en cuenta: tu posición, el palo, el ángulo de tiro o el viento, en menor medida, son determinantes. Se trata de una mecánica de juego muy exigente.

Todos estos aspectos convierten este ***Tiger Woods PGA Tour 09*** en un gran simulador, aunque tiene un pero: apenas hay novedades. Tan sólo ligeras variaciones en el editor de personajes, un sistema mejorado de entrenamientos y un On-line simultáneo. Poco para justificar su compra si tienes el juego de 2008. En cambio, sí se perciben mejoras gráficas. La *beta* a la que hemos tenido acceso refleja una apariencia más colorista que el año pasado, más calidad y animaciones faciales perfeccionadas. Sin embargo, presenta pequeños defectos de *popping* y leves caídas de *frame rate*, esperemos que en la versión final estos fallos hayan sido corregidos. También deben mejorarse ciertos detalles, como la mirada del golfista avistando el hoyo, pues esté a doscientos metros o a uno, él siempre mira a la lejanía.

Tiger Woods PGA Tour 09 será, sin duda, el mejor juego de golf del mercado, al menos de simulación. Pero si no te gusta el golf o tienes la edición del año pasado, le encontrarás muy pocos alicientes.

PRIMERA IMPRESIÓN

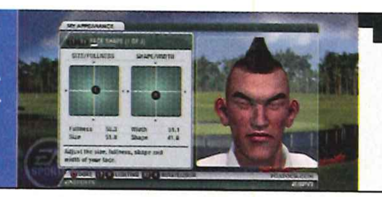


WIKI
Pocas novedades, pero la misma calidad de siempre para una saga que necesita renovarse ya.

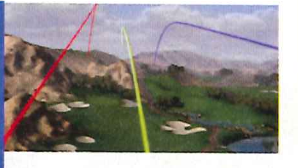
A LA VENTA EL 3 de sept.

claves

1 El editor de personajes es muy completo, con un sistema intuitivo en el que se maneja todo con los sticks. Contarás también con el GameFace, con el que podrás poner tu cara.

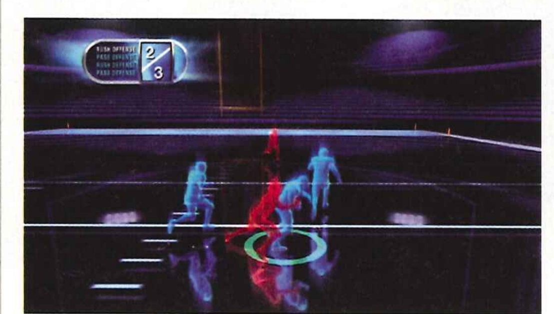


2 De nuevo habrá modo On-line, y esta vez podrás jugar simultáneamente. Varios golfistas lanzando a la vez a ver quien mete la pelotita primero. ¿Se podrá dar al contrario si se pone en medio?











Aquí tenéis una genuina captura del juego, concretamente de una de las espectaculares repeticiones. El grado de detalle es sorprendente.



« **Virtual Trainer.** Ya sea en el Madden Test previo, como desde el propio menú del juego, podrás practicar y demostrar tu pericia en este campo «holográfico», donde entrenar las jugadas de ataque y defensa.

Atrápame si puedes. Sortear a los enormes defensas es una proeza. Por suerte, podrás torearlos si pulsas el botón que va apareciendo sobre la cabeza de tu jugador. Éste no olvidará el sabor de la hierba...

MADDEN 09

EL GRAN CLÁSICO DE EA SPORTS CELEBRA 20 AÑOS, CARGADITO DE NOVEDADES



COMPAÑÍA **EA SPORTS**
DESARROLLADOR **EA TIBURÓN**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
GÉNERO **DEPORTIVO**
JUGADORES **x32**
www.madden09.com

Sus creadores, **EA Tiburon**, cifran en 85 el número de mejoras que incorpora ***Madden 09***. Lógicamente, los usuarios yanquis están exultantes, aunque su alegría no es comparable a la de los *fans* españoles de la franquicia, poco acostumbrados a que un *Madden* acabe llegando a las tiendas españolas. Si, además, eres de los que crecieron jugando con las inolvidables entregas para *MegaDrive*, tendrás un motivo doble para sonreír porque, entre los extras que incorpora la edición coleccionista de ***Madden 09***, encontrarás una impecable emulación del *Madden 93* de *MD* (tan divertido como el primer día).

Nostalgias aparte, esta última edición del simulador de fútbol americano por excelencia despliega no sólo unos gráficos sensacionales (que demuestran todo su poderío en las repeticiones), sino que se jacta de ser la primera versión que se adapta automáticamente a la habilidad del jugador. Mediante el *Madden Test* (una serie de pequeñas pruebas que preceden al menú principal del juego), la máquina establecerá cuál es tu grado de habilidad con el *Sixaxis* y controlará a los equipos contrarios utilizando dichos parámetros. Lógicamente, ***Madden 09*** está destinado a aquellos que ya están familiarizados con las reglas del fútbol americano, pero si no eres un experto en la materia, no te preocupes. Como en las anteriores entregas, la opción *Ask Madden* te mostrará cuál es la mejor jugada de ataque o defensa a utilizar en cada momento del partido.

No todo va a ser fútbol, tenis y baloncesto. ***Madden 09*** es una elección más que interesante si quieres probar otros deportes, y una compra imprescindible para los *fans* de la franquicia. «

PRIMERA IMPRESIÓN

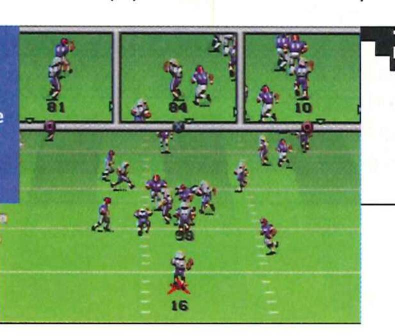


NEMESIS
Los contados fans españoles de Madden ya tienen un motivo para sonreír. Es tan divertido como siempre y el doble de espectacular.

A LA VENTA EN **septiembre**

claves

1 Una de las sorpresas más agradables que depara Madden 09 es la impecable emulación del Madden 93 de MegaDrive, todo un clásico, que conserva su encanto y carga adictiva.



2 Entre los incontables extras y opciones que atesora Madden 09 podrás encontrar incluso minijuegos donde practicar los pases o levantar pesas en el campamento de entrenamiento.



BUZÓN

- Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota con tu PSP, de tu viaje a Japón, de tu PS3 recién comprada...
- ¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo!
- ¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de la revista?
- Envía tu carta a **Playstation Revista Oficial (Buzón) c/O'Donnell, 12 28009 Madrid** o al e-mail **ps@grupozeta.es**

fotomatón



De todas las colecciones que nos han llegado este mes, nos quedamos con esta de Guille Bello.

Alejandro Martín Rueda nos cuenta que ha terminado Battlefield: Bad Company en poco más de cinco horas.



El Récord del mes

De entre todos los récords de MGS4 recibidos, el de «Neco Gar» se lleva la palma: dificultad Big Boss, poco más de 3 horas...



No se han perdido los valores del todo...

JUAN MARI SAURAS.
VÍA E-MAIL.

Esto es una respuesta al tema enviado por Gastón Bermúdez en el pasado número. Tú te quejabas de que los videojuegos de ahora han perdido los valores de antes y que se ha extraviado el rumbo. Quizás tengas razón, pero ¿al haber perdido ese rumbo del que hablas, el barco **PlayStation** no ha acabado en un paraíso lúdico en medio del océano del entretenimiento? Puede que en estos tiempos no se sienta lo mismo al llegar a un jefe final como cuando te acercabas a Bowser con Mario, pero ¿y esa mezcla de sensaciones al tener que enfrentarte en *RE4* a dos gigantes y, tras acabar con uno, ves que te has quedado sin munición y tienes que matar al que queda con un cuchillo? (Cosa que logré, por cierto). Esa satisfacción única que sientes al hacer volar por los aires a un ejercito de enemigos en *Ratchet and Clank* o el éxtasis de poder que se siente tras aniquilar brutalmente a una criatura mitológica en *God of War*. Los valores de «score», vidas, etc., se han ganado un lugar en el Olimpo de los videojuegos, pero no se han extinguido, siguen vivos de alguna manera en los juegos de hoy, pues de ellos descienden.



Juegos cinematográficos y viceversa

ÁLVARO DOMÍNGUEZ GÓMEZ.
VÍA E-MAIL.

En todo este tiempo, que han existido las consolas de todo tipo, marca y calidad, siempre se han creado juegos basados en grandes éxitos en la pantalla grande.

Algunos han tenido mucho éxito, otros no tanto, pero, en definitiva, no hay película que no tenga representante en el gran mundo de los videojuegos.

Pero he aquí la cuestión: ¿por qué no crear películas basadas en videojuegos? Ya se ha intentado crear productos para la gran pantalla inspirados en los guiones de videojuegos de calidad: *Final Fantasy, Resident Evil, Hitman* y alguna que se me olvidará. Pero en todos estos ejemplos nunca se ha seguido el guión estrictamente y sólo hemos visto reflejados algunos detalles de los juegos.

Mi sueño sería ver en el cine una recreación en la gran pantalla de *Metal Gear Solid, Assassin's Creed, Final Fantasy*... pero no como lo han hecho hasta ahora, sino siguiendo la historia de estos videojuegos con todos los detalles, pudiendo sentir la infiltración real de *Solid Snake*, las luchas épicas de Altair o las grandes batallas y escenarios de Final Fantasy.

Ese es mi sueño y hasta que se cumpla (espero que pronto) seguiré disfrutando en mi **PlayStation 3** con las maravillas en alta definición, pues casi parecen una gran película.



Cine y videojuegos. ¿Para cuando una adaptación fiel al cine sobre un videojuego?

«No hay película que no tenga representante en forma de juego»

Competencia sana

DANIEL VALVERDE CRESPO.
VÍA E-MAIL.

Soy un amante de los videojuegos de deporte y me gustaría escribir acerca de algo que seguro que más de uno habéis pensado. Me gustaría hablar de las licencias oficiales.

Conozco para **PlayStation 3** tres videojuegos de baloncesto distintos (*NBA Live 08, NBA 2k8* y *NBA 08*) y los tres tienen equipos, competiciones y jugadores reales, y con todas las licencias. Elegir uno de ellos depende simplemente de ver cuál es el que más te gusta por su apartado técnico, jugabilidad, diversión, modo On-line... Es decir, se trata de una competencia muy, muy «sana» entre tres juegos bastante buenos.

Por otro lado, tenemos los dos grandes juegos de futbol: la saga *FIFA* y la saga *PES*, con muchas diferencias entre ellos. A mí, por ejemplo, me encanta la saga *PES* pero estoy harto de nombres de equipos que no son reales, de competiciones que no son reales, de equipaciones que no se parecen en nada a las reales y en algunos casos hasta jugadores que no tienen nombres reales (me acuerdo de



¡Este mes, los lectores cuyas cartas han sido agraciadas con este símbolo se llevarán uno de los cinco Beijing 2008 para PlayStation 3!



¡¡REGALAMOS 5 ECHOCHROME DE PSP!!
Enviad vuestro mejor Test, vuestro récord más bestial, la foto más curiosa del universo PlayStation... ¡Los 5 mejores e-mail o cartas ganarán un Echochrome para PSP!

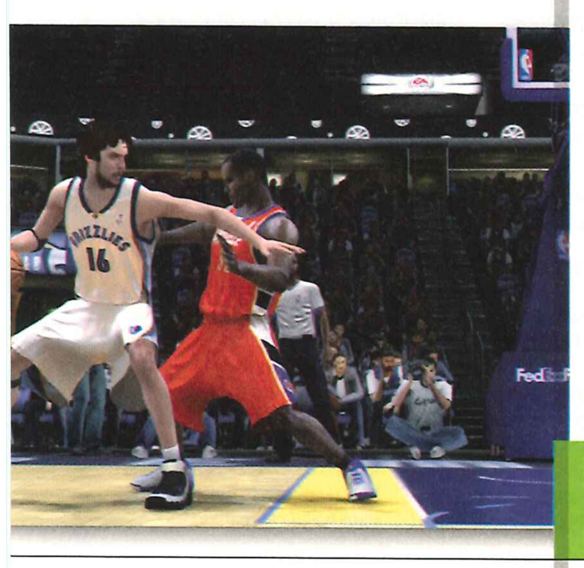
Froibaad=Kluivert en *PES 3* o los nombres de la selección alemana de *PES 6*).

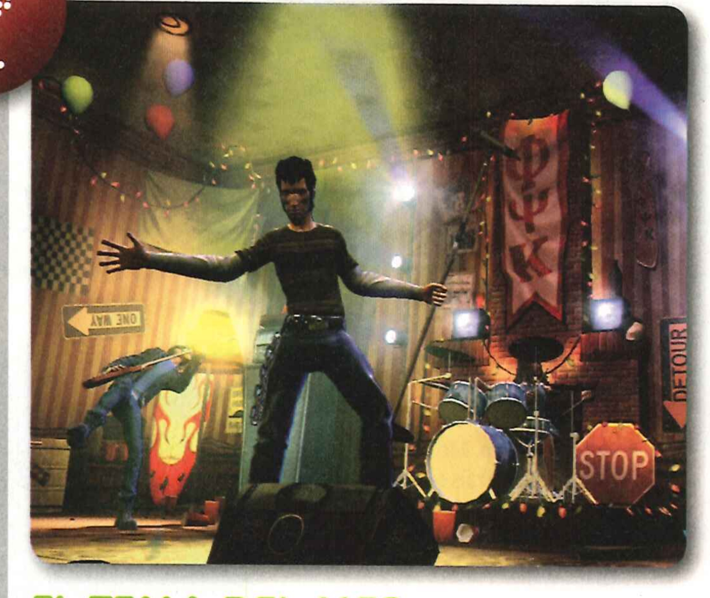
Sin embargo, para poder jugar con equipos, ligas y competiciones reales esta FIFA 08.

Así pues, a la hora de elegir un juego de fútbol no sólo influyen las características gráficas, técnicas, jugables... sino que además está el *handicap* de las licencias. En estos títulos no hay competencia «sana». En los de fútbol se busca más el negocio que mejorar el producto. Hace muy poco leí que por ahora *FIFA 09* será el único que tendrá la licencia de la LFP. Sólo por eso me compraría *FIFA 09* sin tener casi en cuenta que sea mejor o muy diferente de *Pro Evolution Soccer 09*. En definitiva, sería un gran acierto que en los videojuegos de fútbol ocurriera lo mismo que en los de baloncesto.



«Compraría FIFA 09 sólo por su licencia exclusiva de la LFP»





EL TEMA DEL MES
¿CUÁL ES TU JUEGO MUSICAL PREFERIDO? ¿Y TU INSTRUMENTO?

Cantar mientras tocas la guitarra... ¿SingStar Hero?

RAQUEL SAN JUAN. VÍA E-MAIL.
Hoy en día cualquier instrumento es digno de escoger. Asimismo, tampoco sería muy complicado crear un instrumento con conexión a estas consolas de última generación. Aunque lo más difícil sería dar un nombre al instrumento en sí.

Si ya de una guitarra sacamos *Guitar Hero*, ¿qué le podríamos poner a una armónica? *Harmonica Idol*. ¿O de una flauta? *Flute Leader*. ¿Y el trombón...? Bueno, aquí el nombre sería lo de menos y lo mejor sería estar con semejante instrumento sentados en el sofá.

En cuanto al mejor juego musical, me sigo quedando con *Guitar Hero 2* y *3*, aunque los *SingStar* son muy buenos... ¿y si **Sony** y **Red Octane** se unieran para brindarnos un SINGSTAR HERO? Lo suyo sería cantar mientras tocas la guitarra. Ahí lo dejo, a ver si prospera.

Más allá de la destreza que da la práctica, no se aprende a tocar una guitarra real

ANTONIO VILLAR PRETO. VALENCIA.
De todos los juegos musicales, mi favorito es, por el momento, *Guitar Hero II*. En realidad, cualquiera de la serie está bien, pero aquí hay mejores canciones.

A la pregunta de qué instrumento echamos de menos, tengo que decir que cualquiera. Me explico: por muy divertidos que sean, no dejan de ser «bemanis» en los que hay que pulsar los botones en el orden y la velocidad adecuada para seguir progresando en el juego.

Vaya, que el controlador puede tener forma de guitarra, pero su uso no difiere demasiado de la típica alfombra de baile para los juegos de **Konami**. No me malinterpretéis. Los juegos son magníficos y muy divertidos, pero más allá de la destreza que da la practica, no se aprende a tocar la guitarra con ellos.

A falta de Rock Band, me quedo con GH

EDUARDO FERNÁNDEZ. VÍA E-MAIL.
Guitar Hero es sin lugar a dudas mi juego musical favorito (a falta de probar *Rock Band*). En cuanto a los instrumentos, no creo que le hagan falta a *GH4* más instrumentos que guitarra, bajo, batería y micro. Lo que me mosquea de *GH* son las reticencias a la hora de incluir auténticos clásicos del rock, ¿cómo es posible que aún no hayan puesto a *AC/DC* o *Led Zeppelin*?

NUEVO TEMA DEL MES PARA EL Nº 93.
«¿Qué te ha parecido el último E3? ¿Qué ha sido lo mejor para ti de la feria? ¿Cuál ha sido el gran ausente del E3?»

TÚ PUNTÚAS

Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación esta es tu oportunidad.



CRISIS CORE: FFVII
CARLOS ALBA PONCE.
VÍA E-MAIL
Exprime al máximo la consola y es capaz de enganchar a cualquier jugador a su emocionante historia. Hay que destacar su novedoso sistema de combate y sus magníficos gráficos al estilo de la película Advent Children. Tener una PSP y no tener este juegazo es un verdadero pecado.

9,5



BUZZ! EL MULTICONCURSO
R.S.J.
VÍA E-MAIL



Mas de 5.000 preguntas, 500 en descarga, un futuro de 24 paquetes más y para colofón un modo On-line sin fin, con más de 18 temas gratuitos. Se perfila como el sustituto de los juegos de mesa en su género. Los buzzers inalámbricos puntúan en calidad-precio.

9,5

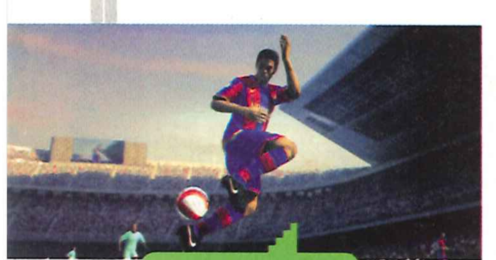


BEIJING 2008
ALEJANDRO MARTÍNEZ
VÍA E-MAIL
Puedes estar mucho tiempo intentando ganar el mayor número de medallas o batir los récords establecidos, solo o con amigos. Presenta unos gráficos y una animación muy real para un juego de este estilo. Es un juego divertido y entretenido.

9,0

BUZÓN
Consultorio oficial


Enviad vuestras consultas a:
Playstation Revista Oficial
C/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Escribe «Consultorio Oficial» en una esquina del sobre
O manda un e-mail a:
ps@grupozeta.es
Indicando como asunto: «Consultorio Oficial»


Un año más, los dos mejores simuladores de fútbol se volverán a ver las caras después del verano. PES promete superar con creces a su decepcionante antecesor, y FIFA incluirá más de 350 mejoras en su jugabilidad; ¿con cuál de los dos te quedas?

DualShock 3

Hola de nuevo. Me gustaría que me respondierais unas preguntas:
❶ ¿Cuánto tardará en llegar a España el mando *DualShock 3* para PS3?
❷ ¿Saldrá algún *Stuntman* para PSP? Si es que sí, ¿cuándo saldrá?
❸ ¿Es una buena opción el videojuego *Army Of Two*?

JONATHAN COUTO, VÍA E-MAIL.

❶ Todo apunta a que el próximo 27 de agosto se pondrá a la venta la nueva **PlayStation 3** con disco duro de 80 GB, que incluirá el nuevo *DualShock 3*; así que, suponemos que el mando «suelto» también llegará sobre esas fechas.
❷ Aunque el título creado inicialmente por **Reflections** ha llegado a un gran número de plataformas, incluyendo un sistema portátil «de la competencia», nunca ha sido anunciado su desarrollo para **PSP**.
❸ Es una grandísima opción, aunque en general, en la redacción, siempre gustó más *Kane & Lynch;* ten en cuenta que el título de **EA** te permitirá jugar una partida cooperativa a través de Internet, mientras que otros juegos similares (como *K&L*) no contemplan esta posibilidad.


Army Of Two. Una de las mejores propuestas del género para disfrutar junto a un amigo On-line.

Trofeos en PlayStation 3

Hola, me llamo Albert Llamas y me gustaría que me resolvierais algunas dudas:
❶ Hace poco compré mi PS3 con el *pack* de *GT5 Prologue* y compré *COD4* por separado. La pregunta es ¿qué me recomendáis que compre ahora, *Top Spin3* (la demo me ha sorprendido) o MGS4?
❷ Quizá sea un ignorante, pero no tengo ni idea de cómo y/o cuándo se consiguen los trofeos ni para qué sirven ¿me lo podéis aclarar, por favor?
ALBERT LLAMAS CANO, VÍA E-MAIL.

❶ Tras una fría primera toma de contacto, *Top Spin 3* se va convirtiendo poco a poco en uno de los juegos preferidos de la redacción; la clave está en no desilusionarse al comienzo por la gran dificultad que presenta. Eso sí, para poner al simulador de tenis de **2K Sports** por encima de *Metal Gear Solid 4*, tendrías que odiar a muerte la saga protagonizada por Snake y aborrecer el género *shoot'em-up*. Sin ninguna duda, nosotros nos quedamos con el título de **Konami**, aunque *Top Spin 3* es una magnífica segunda opción.
❷ Actualmente, no hay ni un solo título en el mercado capaz de aprovechar el sistema de trofeos incluido en una de las últimas actualizaciones de *firmware* de **PS3**. En un futuro no muy lejano, algunos de los juegos ya lanzados recibirán actualizaciones para hacer uso de los trofeos (*Uncharted* es el primero) y, en teoría, todos los juegos que aparezcan en el futuro añadirán la posibilidad de conseguir trofeos (en breve comenzarán a poblar las estanterías de las tiendas los primeros juegos, ya os avisaremos). Su utilidad, básicamente, es la de ofrecer un nuevo incentivo a los jugadores, que podrán comparar con sus amigos el número y la importancia de trofeos adquiridos.

La tecno-duda


Conexión Wi-Fi en PS3 con router de Ono

Mi PS3, conectada a Internet mediante Wi-Fi, cada vez que la enciendo me dice que se ha producido un error de conexión, se cierra la sesion y no puedo usar Internet. Tengo Intenet mediante Ono por si os sirve de algo.
JUAN MORENO, VÍA E-MAIL.

Es muy posible que tengas que configurar la IP que utiliza la consola (la dirección numérica en la red local del *router*) como DMZ. Por decirlo de alguna manera, eso provocará que el *router* no filtre la conexión de la consola (no es necesario, ya que es imposible que se produzca ningún tipo de «ataque» o que la consola se «contagie» con virus o troyanos). Para hacerlo, tendrás que entrar en la configuración del *router*, si no sabes hacerlo, consulta con el soporte técnico de *Ono* para que ellos lo hagan por ti, o te guíen paso a paso hasta conseguirlo.

¡PARTICIPA!

PlayStation Revista Oficial y Proein te invitan a entrar en una de las competiciones más glamorosas para PlayStation 3. Para optar a uno de los 20 Ferrari Challenge: Trofeo Pirelli que sorteamos, tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta a la pregunta que te formulamos, antes del 15 de septiembre.

20 juegos promocionales

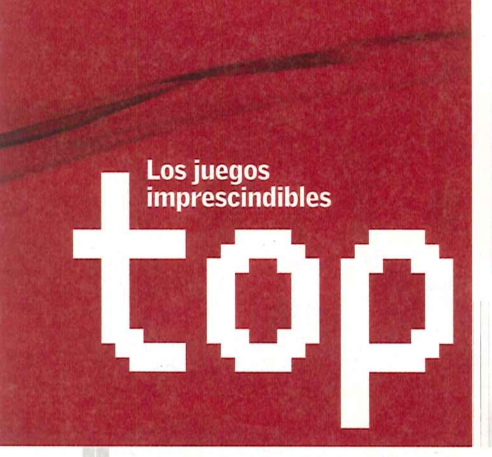
¿DE QUÉ PAÍS ES LA COMPAÑÍA FERRARI?

A) ESPAÑA **B)** NEPAL **C)** ITALIA



¿CÓMO PARTICIPAR? **POR SMS AL 5575.** Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra ferrarips espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: ferrarips A

Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 15 de septiembre de 2008.







GRANDES HISTORIAS, GRANDES PRECUELAS...



ÉPICAS
CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
(SQUARE ENIX)
Una de las mejores historias jamás contada en un juego tiene desde hace muy poquito su precuela. Si aún no la tienes, ¿a qué esperas?



DE TERROR
SILENT HILL: ORIGINS
(KONAMI)
Un camionero se cruzó en la carretera con una niña que le guió hasta el pueblo de Silent Hill. Gracias a él muchas dudas fueron resueltas. Pobre infeliz.



MITOLÓGICAS
GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS
(SONY C.E.)
PSP ha sido testigo del nacimiento de Kratos como dios de la guerra. Con esta historia se empezó a forjar su auténtica leyenda.



1 =
CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
EVALUACIÓN 9,4
La precuela de Final Fantasy VII se convierte en una maravilla técnica y jugable para PSP.
Square Enix 39,95€. +16 años JUGADO




2 =
GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS
EVALUACIÓN 9,3
El «Fantasma de Esparta» nos descubre cómo se inició su aventura, en el mismísimo Hades.
Sony C.E. 39,95€. +18 años JUGADO




3 =
PES 2008
EVALUACIÓN 9,3
El rey del balompié regresa a PSP con una de las mejores entregas de todos los tiempos.
Konami. 29,95€. +3 años JUGADO




4 =
SILENT HILL ORIGINS
EVALUACIÓN 9,1
A los aficionados a Silent Hill les esperan horas de angustia y terror. Imprescindible.
Konami. 39,95€. +18 años JUGADO




5 =
PATAPON
EVALUACIÓN 8,7
Originalidad y sencillez dan forma a un juego brillante en diseño y concepto. Muy rítmico.
Sony C.E. 39,99 €. +7 años JUGADO

6 N
BUZZ! CONCURSO DE BOLSILLO
EVALUACIÓN 8,8
El concurso más famoso en consola ahora es también portátil con cientos de preguntas y pruebas. Sony C.E. 29,95€. +7 años JUGADO




7 ↑
CLANK: AGENTE SECRETO
EVALUACIÓN 8,5
Esta vez es Clank el auténtico protagonista de este gran título exclusivo de PSP.
Sony C.E. 39,95€. +7 años JUGADO



8 N
ECHOCHROME
EVALUACIÓN 8,4
Puzzles exigentes e ilusiones ópticas en blanco y negro. En este juego lo que ves se convierte en realidad. Sony C.E. 29,95 €. +3 años JUGADO



9 ↓
CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES
EVALUACIÓN 9,3
Rondo Of Blood, remake y original, junto a Castlevania SOTN (de PSone) en un UMD irrepetible.
Konami. 39,95 €. +12 años JUGADO



10 ↓
UEFA EURO 2008
EVALUACIÓN 8,5
La saga FIFA evoluciona en PSP para recrear la Eurocopa, mejorando notablemente lo que pudimos ver y jugar en FIFA 08.
EA Sports. 39,95€. +3 años JUGADO

los más vendidos

1. **CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII** (PROEIN)
2. **PES 2008** (KONAMI)
3. **ECHOCHROME** (SONY C.E.)
4. **GTA: VICE CITY STORIES** (PLATINUM-ROCKSTAR)
5. **G.O.W.: CHAINS OF OLYMPUS** (SONY C.E.)
6. **GTA: LIBERTY CITY STORIES.** (PLATINUM-ROCKSTAR)
7. **DAXTER** (PLATINUM-SONY C.E.)
8. **WWE S'DOWN VS RAW 2008** (PLATINUM -THQ)
9. **RATCHET & CLANK: E.T.I.** (SONY C.E.)
10. **MX VS. ATV UNLEASHED** (THQ)

GAME
DEL 1 AL 31 DE JULIO

EL MEJOR DE...


aventura acción
GOD OF WAR: C.O.O.
SONY C.E.
39,95€ +18



conducción
WIPEOUT PULSE
SONY C.E.
49,95€ +3


lucha
TEKKEN: DARK RESURRECTION
NAMCO BANDAI
19,95€ +16


RPG
CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
SQUARE ENIX
39,95€ +16


shooter
MEDAL OF HONOR HEROES 2
EA GAMES
49,95€ +16


deportes
PES 2008
KONAMI
29,95€ +3


puzzle
CAPCOM PUZZLE WORLD
CAPCOM
29,95€ +3

NUESTROS FAVORITOS


CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
The Elf


CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES
Nemesis


ECHOCHROME
R. Dreamer


ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS
Curro


BUZZ! CONCURSO DE BOLSILLO
Anna


METAL SLUG ANTHOLOGY
John Tones

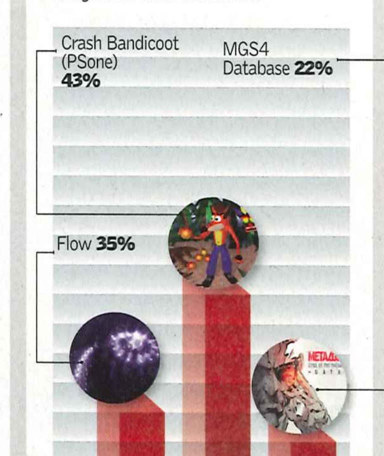

CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
Last Monkey

EVERYBODY'S GOLF 2
De Lúcar

LA ESTADÍSTICA

LO MEJOR QUE HAY EN LA STORE...

... demos, juegos arcade, originales de PSone, tráilers y demás. Muchas son las cosas que podrás encontrar en la Store de PS3. Pero éstas son las que más nos han gustado en la redacción...

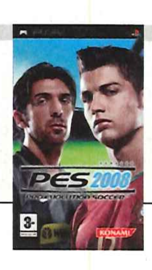




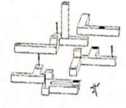
R. DREAMER SE LLEVARÍA A UNA ISLA DESIERTA SU PSP Y...



SH: ORIGINS El nivel gráfico y la inquietante infancia de Travis me sorprendieron en esta sensacional precuela de una de mi sagas favoritas.
KONAMI 39,95. +18 años



PES 2008. Es una de mis peores adicciones. Las jugadas contra la «máquina» son mecanismos anquilosados que me alejan compulsivamente de la realidad. Irresistible.
KONAMI. 29,95 €. +3 años



ECHOCHROME. La solución a las tediosas tardes de agosto, un juego para exprimir cerebros y que los dedos descansen de «monstruos» y jugadas imposibles.
SONY C.E. 29,95 €. +3 años





SUGERENCIAS DEL

chef

EN COMPAÑÍA, LES GUSTE O NO...



INSUBORDINADOS
BATTLEFIELD: BAD COMPANY
(EA GAMES)
El batallón del Ejército 222 alberga a los soldados más inadaptados de toda la nación. Os necesitaréis si queréis salir con vida.



DESDE SIEMPRE
ARMY OF TWO
(EA GAMES)
Salem y Ríos son dos mercenarios contratados por el Gobierno para llevar a cabo todo tipo de misiones. Su coordinación es absoluta, llevan juntos desde los 90.



INDESEABLES
KANE & LYNCH: DEAD MEN
(EIDOS)
Un psicópata y un preso fugado forman este tándem para un juego en tercera persona imperfecto, pero con buenos detalles.



1 =
GRAND THEFT AUTO IV
EVALUACIÓN 9,8
¡Señoras y señores! «EL JUEGO» ha llegado y ya está aquí para entretenernos a todos.
Rockstar 69,95€. +18 años JUGADO ☐



2 =
METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS
EVALUACIÓN 9,6
El retorno de Snake te dejará sin palabras, derrocha calidad por los cuatro costados.
Konami. 69,95€. +18 años JUGADO ☐



3 =
CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
EVALUACIÓN 9,4
La celebrada serie de acción en primera persona da un salto hasta el presente.
Activision. 69,95€. +16 años JUGADO ☐




4 =
BURNOUT PARADISE
EVALUACIÓN 9,4
Derrapa, golpea, quema ruedas y alucina con su jugabilidad On-line. Imprescindible.
Electronic Arts. 69,95€. +3 años JUGADO ☐



5 ↑
DEVIL MAY CRY 4
EVALUACIÓN 9,2
Dante vuelve a la acción acompañado por un nuevo protagonista, el joven Nero, con toda la acción característica de la saga.
Capcom. 69,95€. +16 años JUGADO ☐

6 ↓
UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE
EVALUACIÓN 9,4
Naughty Dog se destapa con una aventura deslumbrante para PlayStation 3.
Sony C.E. 69,95€. +16 años JUGADO ☐

7 =
LA CONSPIRACIÓN BOURNE
EVALUACIÓN 9,0
Acción y conducción en un juego basado en la primera entrega de la trilogía.
Vivendi Games. 59,95 €. +16 años JUGADO ☐

8 ↑
RACE DRIVER: GRID
EVALUACIÓN 9,0
Conducción hiperrealista en circuitos de Japón, EE.UU. y Europa.
Codemasters. 69,95€. +12 años JUGADO ☐

9 N
SOUL CALIBUR IV
EVALUACIÓN 9,0
La batalla de las dos espadas regresa, esta vez en la nueva generación y con nuevos personajes como Darth Vader.
Ubisoft. 69,95 €. +16 años JUGADO ☐





10 =
BATTLEFIELD: BAD COMPANY
EVALUACIÓN 9,0
Un implacable shooter de corte multijugador con entornos multidestructibles.
Electronic Arts. 69,95€. +16 años JUGADO ☐

EL MEJOR DE...









aventura acción	conducción	lucha	RPG	shooter	deportes	on-line
GRAND THEFT AUTO IV ROCKSTAR 69,95€. +18	BURNOUT PARADISE EA GAMES 69,95€. +3	VIRTUA FIGHTER 5 SEGA 69,95€. +16	THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION UBISOFT 69,95€. +16	COD 4 MODERN WARFARE ACTIVISION 69,95€. +16	UEFA EURO 2008 EA SPORTS 69,95€. +3	GRAND THEFT AUTO IV ROCKSTAR 69,95€. +18

NUESTROS FAVORITOS











MGS4: GUNS OF THE PATRIOTS	MGS4: GUNS OF THE PATRIOTS	MGS4: GUNS OF THE PATRIOTS	GTA IV	WALL-E	LA CONSPIRACIÓN BOURNE	SOUL CALIBUR IV	TOP SPIN 3
The Elf	Nemesis	R. Dreamer	Curro	Anna	John Tones	Last Monkey	De Lúcar

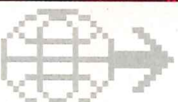
los más vendidos

1. **M.G.S. 4: GUNS OF THE PATRIOTS** (KONAMI)
2. **BUZZ EL MULTICONCURSO + WIRELESS BUZZERS** (SONY C.E.)
3. **GRAND THEFT AUTO IV** (ROCKSTAR-TAKE TWO)
4. **TOP SPIN 3** (2K GAMES)
5. **BEIJING 2008** (SEGA)
6. **DRAGON BALL Z: BURST LIMIT** (BANDAI NAMCO)
7. **BATTLEFIELD: B.C.** (EA)
8. **SID MEIER'S CIVILIZATION REVOLUTION** (EA)
9. **FORMULA ONE C.E. + SIXAXIS** (SONY C.E.)
10. **RACE DRIVER: GRID** (CODEMASTERS)



DEL 1 AL 31 DE JULIO





DESCARGA DEL MES
PIXELJUNK EDEN

Una apuesta original donde las haya. Se trata de un juego en 2D de scroll vertical en el que deberás hacer crecer un psicodélico jardín recolectando polen. Una gran factura técnica acompaña al título, con más de cien horas de música electrónica y unos gráficos muy impactantes. Ya lo tienes por 7,99 € en la Store.



WIKI
YA SE ESTÁ MORDIENDO LAS UÑAS POR JUGAR A..



FAR CRY 2. Nunca he sido un amante de los shooters, pero este título es mucho más. Promete un mundo abierto, libertad en las misiones y mucho jugueteo con el fuego.. **UbiSoft**

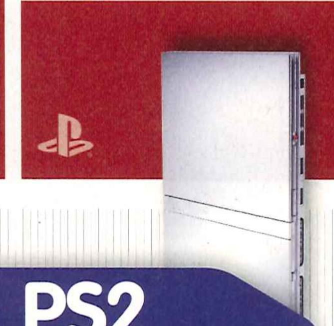


MIRROR'S EDGE. Un exigente juego de acción y plataformas que premia el timing de tus movimientos. Ni en lo jugable, ni en el aspecto técnico hay algo parecido. Innovación en estado puro. **EA**



MAFIA II. El primer Mafia hizo las delicias de muchos, incluso con la larga sombra de GTA III. El año pasado se anunció por sorpresa la segunda parte y yo ya sueño de nuevo con ser el Don. **Take 2.**







TÁCTICA ROLERA CLÁSICA..



LO ÚLTIMO
SOUL NOMAD & THE WORLD EATERS (VIRGIN PLAY)
Quizá el título que cerrará este género en PS2, contiene muchas particularidades en su sistema de batalla y distintos finales.



DEMONÍACA
DISGAEA 2: CURSED MEMORIES (VIRGIN PLAY)
La obra magna de Nippon Ichi tuvo esta secuela en 2006, con batallas épicas y el mismo sentido del humor de siempre, aún estando en el mismísimo infierno.



CONTRA LA NEBLINA
STELLA DEUS (ATLUS)
Una historia rica donde las haya con un sistema táctico de corte sencillo. Si te gusta el género, te enamorará. Rebuscando un poco quizás podrás dar con él.



1 PES 2008
EVALUACIÓN 9,4
El fútbol en mayúsculas, repite una vez más el éxito combinando espectáculo y buena jugabilidad. Un clásico imbatible.
Konami 44,95€. +3 años JUGADO ☐




2 ODIN SPHERE
EVALUACIÓN 9,4
Lo artesano y el arte digital se unen para dar forma al mejor RPG con espectaculares gráficos en 2D y una historia apasionante.
Square Enix 39,95€. +12 años JUGADO ☐




3 SILENT HILL ORIGINS
EVALUACIÓN 8,7
El terror primigenio de Silent Hill y su origen, explicado en una fantástica precuela.
Konami. 29,95€. +18 años JUGADO ☐




4 GUITAR HERO III
EVALUACIÓN 8,9
Tercera entrega de la serie con canciones míticas del rock, como Paint It Black de los Rolling Stones.
Activision. 59,95€. +12 años JUGADO ☐



5 SOUL NOMAD & THE WORLD EATERS
EVALUACIÓN 8,8
RPG estratégico de la mano de los creadores de Disgaea en un entorno 2D.
Virgin Play. 44,95€. +12 años JUGADO ☐

6 LEGO INDIANA JONES: LA TRILOGÍA ORIGINAL
EVALUACIÓN 8,9
Las tres primeras películas de Indy, recreadas con piezas de Lego para PlayStation 2.
Activision. 39,95€. +7 años JUGADO ☐

7 GOD OF WAR II
EVALUACIÓN 9,6
Seguimos disfrutando como el primer día con esta segunda parte de las tropelías de Kratos. ¡Ahora en Platinum!
Sony C.E. 19,99€. +18 años JUGADO ☐

8 SINGSTAR: S. PARTY
EVALUACIÓN 8,5
Veinte temas de pop español y 10 extranjeros de ayer y hoy para gargantas sin miedo.
Sony C.E. 59,99€/29,99€ (sin micros). +12 años JUGADO ☐



9 DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 3
EVALUACIÓN 9,2
Tercera entrega del juego de lucha basado en la ya mítica serie de animación.
Bandai-Namco. 59,95€. +12 años JUGADO ☐



10 SNK ARCADE CLASSICS VOL. 1
EVALUACIÓN 8,1
16 grandes clásicos de las recreativas de SNK, como KOF 94 o Super Sidekicks 3.
Virgin Play 29,95€.+12 años JUGADO ☐

EL MEJOR DE...









aventura acción	conducción	lucha	RPG	shooter	deportes	party games
SILENT HILL ORIGINS KONAMI 29,99€. +18	JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS THQ 44,95€. +12	DBZ BUDOKAI TENKAICHI 3 ATARI 59,95€. +12	ODIN SPHERE SQUARE ENIX 39,95€. +12	BLACK EA GAMES 19,95€. +16	PES 2008 KONAMI 44,95€. +3	GUITAR HERO III ACTIVISION 79,95/49,95€. +12

NUESTROS FAVORITOS









- ODIN SPHERE — The Elf
- GOD HAND — Nemesis
- SNK ARCADE CLASSICS VOL.1 — R. Dreamer
- UEFA EURO 2008 — Curro
- KUNG FU PANDA — Anna
- OBSCURE II — John Tones
- WILD ARMS 5 — Last Monkey
- UEFA EURO 2008 — De Lúcar

los más vendidos

1. **PES 2008** (KONAMI)
2. **NEED FOR SPEED: PRO STREET** (EA)
3. **KUNG FU PANDA** (ACTIVISION)
4. **SINGSTAR O.T.** (SONY C.E.)
5. **GOD OF WAR II** (PLATINUM-SONY C.E.)
6. **LEGO INDIANA JONES: L.T.O.** (ACTIVISION)
7. **LAS CRÓNICAS DE NARNIA: EL PRÍNCIPE CASPIAN** (ATARI)
8. **GTA: SAN ANDREAS** (PLATINUM-ROCKSTAR)
9. **LOS SIMPSON** (EA)
10. **WWE S'DOWN VS RAW 2008** (PLATINUM-THQ)



DEL 1 AL 31 DE JULIO



A QUÉ JUEGA...
SR. TREPADOR

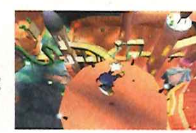


PES 2008

El dúo prepara nuevo disco para septiembre y nos ha confesado que, aunque no tienen ni un segundo de respiro, hacen algún «huequillo» para jugar y desfogarse con PES, para ellos un juego indispensable para tener en casa y en la furgo si salen de gira.



ANNA Y SUS TRES MOMENTOS INOLVIDABLES EN PS2...



KLONOA 2
El fue mi maestro, me enseñó a saltar plataformas imposibles, resolver puzzles de gran ingenio. Qué recuerdos...
Namco. Descatalogado



EYETOY PLAY
Verte en TV a través de un videojuego... un sueño hecho realidad. Aún recuerdo las risas y las agujetas de aquel día.
Sony C.E. Descatalogado



JAK AND DAXTER.
Con él se inauguró un nuevo género: aventura/plataformas/acción. Y con él descubrí mi verdadera pasión por los videojuegos.
SONY C.E. Descatalogado



CÓMO CONSEGUIRLO

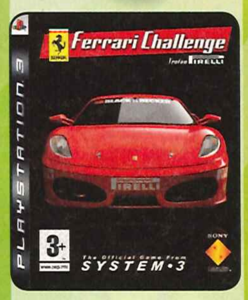
por correo

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a: GAME-CentroMAIL. C/Virgilio 9. Ciudad de la Imagen - Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid. En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

en tu tienda

Dirígete con este cupón a tu tienda GAME-CentroMAIL más cercana.
Para más información llama al 902 17 18 19.

PS3



PVP recomendado 69,95 €

LECTOR PlayStation Revista Oficial - España 64,95 €

FERRARI CHALLENGE

☐ AÑADIR AL PEDIDO



PS3



PVP recomendado 49,95 €

LECTOR PlayStation Revista Oficial - España 44,95 €

MOTORSTORM EDICIÓN COMPLETA

☐ AÑADIR AL PEDIDO



PS3



PVP recomendado 59,95 €

LECTOR PlayStation Revista Oficial - España 54,95 €

WALL-E

☐ AÑADIR AL PEDIDO



PS2



PVP recomendado 39,95 €

LECTOR PlayStation Revista Oficial - España 34,95 €

WALL-E

☐ AÑADIR AL PEDIDO



PSP

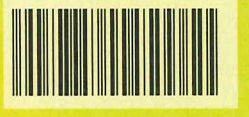


PVP recomendado 39,95 €

LECTOR PlayStation Revista Oficial - España 34,95 €

NARUTO ULTIMATE NINJA HEROES 2

☐ AÑADIR AL PEDIDO





CUPÓN DE PEDIDO

NOMBRE ______ APELLIDOS ______ EDAD ______

DIRECCIÓN ______ Nº ______ PISO ______

POBLACIÓN ______ PROVINCIA ______ CÓDIGO POSTAL ______

TELÉFONO ______ NIF ______ E-MAIL ______

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 4,90 € // BALEARES 5,90 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 30 DE SEPTIEMBRE DE 2008







¡PARTICIPA!

PlayStation Revista Oficial y Sony Computer Entertainment te invitan a participar en el concurso más refrescante del verano, Buzz! Concurso De Bolsillo. Si quieres participar en el concurso para optar a uno de los 40 juegos de PSP que sorteamos, tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta a la pregunta que formulamos, antes del 15 de septiembre.



¿HASTA CUÁNTOS USUARIOS PUEDEN PARTICIPAR EN EL JUEGO?

A) 6 **B)** 12 **C)** 1



¿CÓMO PARTICIPAR?

POR SMS AL 5575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra buzzps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: buzzps A

A través de nuestra web

www.revistaplaystation.com

Entra en nuestra página y pincha en el enlace del concurso. Tan solo tienes que seguir las instrucciones y rellenar el formulario. La lista de ganadores será publicada en próximos números de la revista.

Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/ O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 15 de septiembre de 2008.

¡PARTICIPA!

PlayStation Revista Oficial y Virgin Play te invitan a revivir los éxitos de la época dorada de las coin-op con SNK Arcade Classics Vol. 1 para PSP y PlayStation 2. Para optar a uno de los 10 lotes que sorteamos, tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta antes del 15 de septiembre.

10 SNK ARCADE CLASSICS VOL. 1 (PSP)

10 SNK ARCADE CLASSICS VOL. 1 (PS2)



¿QUÉ JUEGO NO APARECE EN LA RECOPILACIÓN?

A) SAMURAI SHODOWN **B)** LAST RESORT **C)** ARKANOID

¿CÓMO PARTICIPAR? **POR SMS AL 5575.** Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra snkps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: snkps A





Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 15 de septiembre de 2008.



playStyle
Música
Cine
Motor
Cómic
Moda
Blu-ray
Zona Vip
LARA
CANTANTE, COMPOSITORA Y UNA ROCKERA GUITAR HERO DE ARMAS TOMAR
música
ENTREVISTAMOS A SIN RUMBO
moda
TODO LO QUE NECESITAS PARA PRACTICAR DEPORTES DE AGUA
cine
WALL-E Y MUCHOS MÁS ESTRENOS DE CARTELERA





RINCÓN DEL JUGÓN: JAULA DE GRILLOS HA COMPUESTO EL TEMA CENTRAL DE LA BANDA SONORA DEL VIDEOJUEGO PLAYCHAPAS FOOTBALL EDITION (PARA PSP). EL TEMA SE TITULA «20 AÑOS» Y EL GRUPO CONFIESA QUE HA SIDO CREADA PENSANDO EN LA INFANCIA, CUANDO ELLOS JUGABAN CON CHAPAS AL FÚTBOL.



MIRANDA!
El templo del pop

Techno cumbia, rolling disco, bubblegum pop... Mutaciones musicales sin fin en esta divertidísima recopilación de los mejores momentos del grupo más chocante e innovador de la escena argentina actual. Especialmente recomendado para incondicionales de *Scissor Sisters, Village People* y las series *Pasión De Gavilanes* y *La Dama De Rosa*. Únicos en su género, sin duda alguna. / DRO-ATLANTIC



SIDECARS
Sidecars

Orgullosos continuadores de la inagotable cantera hispana de grupos «stonianos» (que incluye, entre otros muchos, a *Burning, Tequila* o *Los Rodríguez*, de todos los cuales se reconocen seguidores), estos cuatro madrileños mantienen viva la llama con un álbum de presentación repleto de fervor por el *blues rock*, los *riffs* arrastrados y la ética *rockera*. Buenos principios... / ALLISON RECORDS



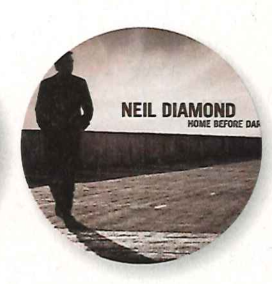
THE B-52'S
Funplex

Increíble pero cierto. Unos 30 años (que se dice pronto) después de su debut, casi duele constatar que el cuarteto de Athens continúa siendo uno de los grupos más divertidos, modernos e inteligentes del planeta Pop actual. Sonido sideral, OVNIS, espiritismo, danzas exóticas y fenómenos extraños en su mejor colección de canciones desde 1979. Fiesta *non-stop*. / ASTRALWERKS



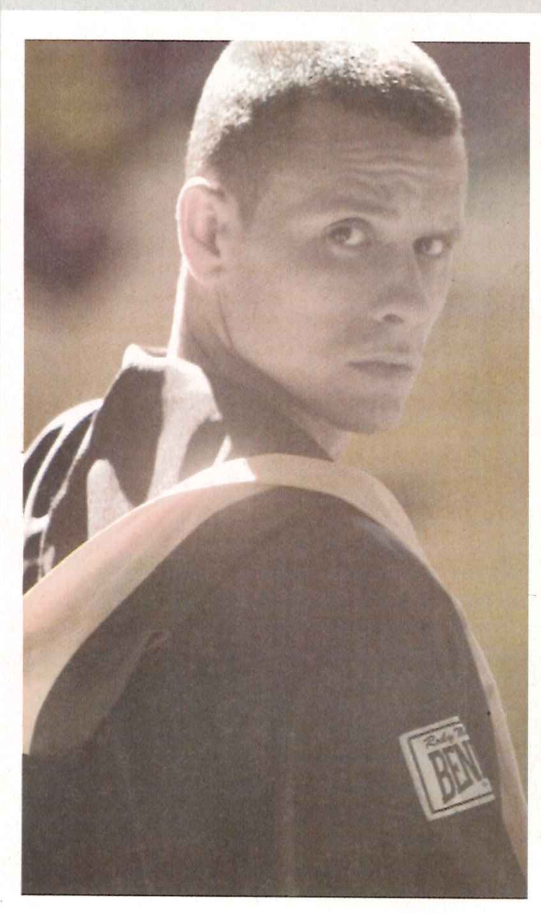
BECK
Modern guilt

Con la complicidad del gran «Danger Mouse» Burton (el hombre tras la mesa de mezclas de los peculiares *Gnarls Barkley*), regresa el genio con un octavo LP que puede situarse entre lo mejor de su irreprochable trayectoria. *¿Blues, country, Hip-Hop, punk...?* Etiquetas que se quedan pequeñas para canciones como *Gamma Ray* o *Youthless*. Beck es Beck, y punto. / WARNER



NEIL DIAMOND
Home before dark

Lo ha vuelto a hacer. Tras resucitar la carrera del colosal Johnny Cash, el visionario productor Rick Rubin repite jugada con otra súper estrella en horas bajas. Y la magia vuelve a funcionar: basta un puñado de canciones propias, una banda a la altura (los *Heartbreakers* de Tom Petty casi al completo) y una voz legendaria para que el milagro se produzca de nuevo. Directo al nº1 en EE.UU. / SONY & BMG



HAZE

La fusión continúa siendo la seña de identidad del popular rapero sevillano

Incontestable. Otra vez, el MC más famoso del barrio de Los Pajaritos (Sevilla) marca la diferencia con su nuevo manual de auto-defensa extrema en medios urbanos hostiles.

Tremendas bases en clave de Flamenco y *Old Skool* peleón (cortesía del habitual JC Moreno), para vestir de gala su inconfundible *flow* sureño (aderezado con picantes especias tropicales) y sus personalísimas visiones sobre el mundo que nos rodea: del basurero de la prensa rosa (a la que reserva la vitriólica *Sé Lo Que Hicisteis...*) a la soledad, el paro, la pobreza, las drogas, la marginación...

Para redondear su tercer trabajo ha contado con colaboraciones estelares del calibre de José Mercé, Luis Eduardo Aute, La Húngara (no olviden ese nombre, por favor) Estrella, Marzok Mangui y Piculabe. A ver quién le tose ahora a *Haze*...



HAZE
3ER Round
UNIVERSAL



TOP SINGLES

1 **KAMIKAZE.** Amaral. (Gato negro-Dragón rojo / Emi)

2 **MERCY.** Duffy. (Rockferry / Polydor)

3 **REHAB.** Amy Winehouse. (Back to black / Universal)

4 **ERES TONTO.** El Canto Del... (Personas / Sony & BMG)

5 **PRETENDO HABLARTE.** Beatriz Luengo. (Carrousel / Universal)



entrevista

SIN RUMBO

«Los videojuegos nos gustan casi más que la música»

No tienen plan. Y por eso se llaman Sin Rumbo, porque «es la forma en la que nos ha llegado todo». Sin quererlo se han visto recorriendo este verano toda la geografía española, teloneando a El Canto del Loco y tocando en pequeñas salas como en la Sala Caracol (foto izda.). Y entre idas y venidas, han venido a visitarnos a la redacción.

Manicomio Records es el sello discográfico que han creado Dani y David de El Canto del Loco, quienes os han dado la oportunidad de hacer vuestro primer trabajo. ¿Cómo os conocieron?
En 2006 grabamos una maqueta que se tituló *Otra realidad*, incluía 6 temas (que a día de hoy están en el disco actual, por cierto), pero no lo llegamos a enviar a ninguna discográfica. Al padre de una amiga nuestra le gustábamos mucho y se lo pasó a una amiga suya. Y, casualmente, esta amiga conocía a Dani y le dio nuestra maqueta. Y él, como ya tenía en mente fundar el sello Manicomio Records, nos escuchó y le gusto.

La verdad es que me sonáis mucho a El Canto del Loco...
No es la primera vez que nos lo dicen y no nos ofende, al revés. Hemos escuchado a *El Canto* y a otros grupos, y algo se tiene que reflejar en nuestra música. Tenemos en común la forma de estructurar las canciones y las melodía, pero no nos parecemos en las letras, en la batería... Ya poco se puede inventar, lo que tratamos de hacer son letras mejores.

Entonces, ¿de qué os gusta hablar en vuestras canciones?
De situaciones que hemos vivido, o que le han pasado a gente que conocemos.

¿Y a qué os referís con *Morir con flequillo*, título de vuestro primer single?
Trata de la juventud, rebeldía, de enfrentarse a las cosas malas de la vida. Es un símbolo también de los sesenta de grupos que nos gustan cómo los *Beatles*, o *The Who*.

¿Algún consejo de parte de Dani y David?
Que curremos mucho y que no se nos suba a la cabeza lo que nos pueda venir. Tenemos que aprender mucho de ellos, que han llegado muy alto y como personas siguen siendo accesibles, humildes... muy normales.

Sois sus teloneros en la gira *Personas*, ¿qué se siente al subir a un escenario con tanta gente expectante?
Realmente no somos conscientes de lo que hemos conseguido... Subirte en un escenario en una plaza de toros ante 10.000 personas con tu primer disco es increíble. Ver a tanta gente que te observa, que escucha tus canciones, iposiblemente la primera vez que nos oye! y reacciona tan bien es muy halagador, pero impone bastante.

Una gira muy intensa, ¿cómo se lleva pasar tanto tiempo en la carretera?
Es duro, son muchas horas, pero en la furgo llevamos la **Play** y la **PSP**, así que pasamos buen rato jugando al *PRO*, al *Grand Theft Auto, Need For Speed Most Wanted*.

Veo que os gustan los videojuegos...
Casi más que la música (comenta Sergio, vocalista del grupo). Recuerdo un verano jugando al primer *Metal Gear Solid* de **PS2**, podía estar ocho horas seguidas pegado a la tele... Me levantaba, no me quitaba ni el pijama y ya estaba con el mando en la mano.

VIDA Y MILAGROS

¿QUIÉNES SON?
Sergio (voz y bajo), Víctor (guitarra), Pablo (guitarra) y Jaime (batería).

CDETECA
Hablamos después (2008), primer disco del sello discográfico de Dani y David (El Canto), Manicomio.

DE QUÉ VAN
Tienen actitud y ganas, y jamás hubieran pensado que con su primer disco fueran a tocar en escenarios como El Palacio de los Deportes. Humildes, pero con garra; afortunados, pero muy currantes. Darán mucho que hablar...

POR RAFA NOTARIO Y ANA MÁRQUEZ



Rockera virtual. Lara interpreta en simlish el tema «La otra princesa» para Los Sims 2 y Sus Hobbies, además podrás descargarte el skin de Lara e incluirlo en el juego.

entrevista

LARA

CON NUESTRA GIBSON ENTRE SUS BRAZOS, DEMUESTRA SER UNA AUTÉNTICA ROCKERA

A EXAMEN

UN JUEGO DE LA INFANCIA
Crash Bandicoot de PS2.

¿JUGAR SOLA O EN COMPAÑÍA?
Depende del juego.

SI TU CHICO LLEGA TARDE A UNA CITA POR ESTAR CON LA PLAY...
Le diría que me llevase a su casa a jugar a la Play, pero ¡yo elegiría el juego, me pediría el mejor mando y por ese día él tendría que ser mi esclavo! (risas)

GÉNERO FAVORITO
Las plataformas y los juegos de carreras.

UNA CANCIÓN TUYA PARA UN SINGSTAR
La otra princesa.

Lo que Gollum siente por su «tesoro», Lara lo sintió por la *Gibson* de *Guitar Hero*. Llegó escéptica, diciendo ***«yo prefiero tocar mi guitarra»***, hasta que, claro, empezaron a sonar los acordes de *Welcome to the jungle de Gun's & Roses* y sus deditos empezaron a pulsar los botones de colores, tímidamente tocó el trémolo y de repente se produjo una explosión: daba golpecitos con el pie en el suelo, adquirió la postura y actitud de una *rockera* y dijo ***«¡Quiero este juego!»***. Después, le sucedieron *School Out* de Alice Cooper, *Sunshine of your love* de *Cream*... Su representante discográfica la observaba alucinada, su madre la esperaba fuera de la redacción, pero ella ensimismada no paraba de jugar. ***«En casa no tenemos consolas, somos tres hermanos así que imagina las peleas que tendríamos para jugar al Guitar Hero»*** comenta la cantante. Se declara nada jugona, pero a comienzos de año **EA** la convirtió en personaje *Sim* ***«me hicieron mogollón de fotos, de lado, de frente... ¡de hecho aparezco en el juego con esta falda! Después grabé mi canción, La otra princesa, en un idioma muy raro*** *(en simlish)*, ***la verdad es que fue una experiencia muy divertida e intersante»***.

Lara tan sólo tiene 17 años, acaba de terminar 1º de Bachillerato, es presentadora de un programa de TV y tiene un disco a la venta, *Cambiar el mundo*, ***«dedicarse a la música es muy bonito, pero también duro, jamás cambiaría por nada del mundo la magia que se siente cuando estás encima de un escenario, componiendo o grabando tus canciones»***. Y es que Lara, además de cantar, escribe y compone, pero nos confiesa que no está sola en el mundo de la música, su padre (Pablo Pinilla, productor) es su mejor consejero: ***«observa y aprende de los demás, de los que ya han triunfado»*** es lo que siempre le dice.

En *Cambiar el mundo* habla del amor, de lo que se siente con 16 años, de política: ***«sólo cuento las cosas que veo y que sé»***. Y ya está pensando en un nuevo álbum; las canciones se le han quedado pequeñas porque las escribió con 14 años y ahora tiene otras sensaciones, otras ilusiones y otras experiencias, ***«los discos son como un álbum de fotos; con el tiempo, cuando vuelves a escucharlos, empiezas a recordar un montón de cosas que te pasaron en el momento de escribir las canciones, cuando estabas de gira...»***. Los que la conocen dicen de ella que es como Jekyll y Mr. Hyde: en la intimidad es tranquila, aniñada... pero cuando se sube a un escenario se transforma, se desmadra y le sale la vena *rockera*, ***«me identifico muchísimo con el tema de mi disco A los 16, que empieza con un piano muy tranquilo y a mitad de la canción estalla y se vuelve muy cañera. Como los adolescentes, que tenemos unos cambios de humor muy radicales (risas)»***, explica Lara y añade: ***«es cierto que mi disco no tiene un estilo muy definido, hay singles ochenteros, rock, pop... pero a mí lo que me gusta es el rock. Últimamente escucho música de hace ya unas cuantas décadas, Led Zeppelin, Metallica, Kiss... creo que mi color de voz le va a este estilo (risas)»***.

«Los discos son como un álbum de fotos, cuando los escuchas afloran los recuerdos»

Tras ver su canción, *La otra princesa*, en *Los Sims* le gustaría ahora dar un paso más, y que la incluyeran en un *SingStar*. ***«Sé que mis canciones son muy difíciles de cantar porque van de muy grave a un estribillo altísimo. Pero sería divertidísimo saber que millones de personas se lo están pasando pipa en casa cantando mi canción»***, expresa la cantante.

POR ANA MÁRQUEZ. FOTOS JAVIER BAUTISTA.



Welcome to the jungle, School out y Sunshine of your love son algunas de las canciones que tocó Lara jugando al GH3 de PS3. Su puntuación: Rock you!



Los artilugios del hombre murciélago vuelven a estar a la altura de las circunstancias, como su impresionante bat-moto.

El nuevo Joker: un villano sin redención posible.

¿Que dura más de dos horas...? Por decir algo, ¡vamos!

EL CABALLERO OSCURO

POR **SUNSHINE**

El humor negro del Joker

No es una película para toda la familia pero es la película de la temporada, sin duda. Christopher Nolan rueda el *Batman* que quiere, tan oscuro y siniestro que la personalidad borde y fría que vende el actor Christian Bale se enfunda a medida en un Hombre Murciélago diseñado para sembrar dudas morales en todo lo que hace. Aún así, el Batman de Nolan lo conocíamos, sólo nos quedaba descubrir al Joker del director de *Memento*. La interpretación de Jack Nicholson para Burton se queda como la de la bruja de la Casita de Chocolate al lado de la del malogrado H. Ledger. El Joker no tiene pasado, no tiene razones, ni reglas; no tiene punto débil, nadie puede intimidarle, tampoco tiene fisuras, ni tiene compañeros, no tiene nada que perder y no quiere ganar nada que le puedan quitar. Es un malo inquietante, que deja incómodo al espectador, que «gana» a *Batman*, políticamente incorrecto, sin justificación. Es un personaje bien construido. Mi humilde opinión es que Nolan ha hecho «su versión» de *Batman*, inspirándose en parte en los libros de la serie de **DC Comics**, lógicamente, pero por otra parte ha sabido «dibujar» sus propios personajes: desde el boceto, hasta el entintado. Este cuidado queda patente también en el personaje más eclipsado: el fiscal Harvey Dent. La transformación de Aaron Eckhart de fiscal a villano escuece en el espectador brutalmente, y no sólo por los efectos especiales del maquillaje. Ahora, la crítica a la clase política y judicial es tan digna, como el excelente trabajo de Harvey Dent.

Título original
THE DARK KNIGHT
Director
CHRISTOPHER NOLAN
Guión
C.Y J. NOLAN
Reparto
CHRISTIAN BALE, HEATH LEDGER, MICHAEL CAINE, GARY OLDMAN, AARON ECKHART, MORGAN FREEMAN
Género
ACCIÓN
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
WARNER BROS

TECNOLOGÍA IMAX

El Caballero Oscuro es épico no sólo por el incontrolable Joker, interpretado por Heath Ledger, o el atormentado Dos Caras, sino también por la tecnología IMAX empleada para rodar las secuencias de acción más espectaculares y divertidas de la película.





WALL-E: BATALLÓN DE LIMPIEZA

La imaginación y el talento de Pixar no conocen límites

«Más humanos que los humanos», el lema de la **Tyrell Corp.** (*Blade Runner*) define a la perfección las sensaciones que transmite la última obra maestra de **Pixar**. Si en el pasado se ganaron el corazón de los espectadores al dotar de humanidad a juguetes (*Toy Story*), coches (*Cars*) y ratas (*Ratatouille*), en ***Wall-E*** rizan el rizo con un héroe atípico, un robot incapaz de hablar (sólo emite pitidos), convertido en el último habitante (junto a su mascota, una cucaracha) de un planeta Tierra agotado hasta la muerte y abandonado por una humanidad que navega por la galaxia, sin rumbo fijo, en colosales cruceros. La llegada de un robot explorador más moderno, EVA (con un diseño digno de *Apple*), del que ***Wall-E*** se enamora, desencadenará una serie de acontecimientos capaces de emocionar y hacer reír al más gris de los espectadores. Mención especial al trabajo del legendario Ben Burtt (diseñador de los efectos de sonido de *Star Wars*), autor de «la voz» de Wall-E y firme candidato al Oscar (hay quien reclama ya una nominación a Mejor Película). B.S.

Título original
WALL-E
Director
ANDREW STANTON
Guión
ANDREW STANTON, PETE DOCTER
Género
CIENCIA-FICCIÓN/ ANIMACIÓN
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
WALT DISNEY STUDIOS M.P. SPAIN



... Y PIXAR NO SE DETIENE

La compañía de John Lasseter no suelta el acelerador pese a facturar una obra maestra tras otra. En 2009 llegará Up (imagen de arriba), mientras que en 2010 nos reencontraremos con Buzz y Woody en Toy Story 3. En 2011 veremos Newt y The Bear And The Bow, y en 2012 será el turno de Cars 2.



EXPEDIENTE X: CREER ES LA CLAVE

¡«Quiero creer» que habrá más series así!

Los «expedientes X» llegaron en los 90 para demostrarnos que aunque todo está inventado, crear un suspense que se resuelve en menos de una hora siempre puede ser una buena apuesta para el éxito. Ahora, más de cinco años después de cerrar los *X Files*, Chris Carter abre un nuevo y último expediente sobrenatural para deleite de los nostálgicos *fans*. No decepciona, es un Expediente X más de largo metraje, con ciertos insertos sobre la vida personal entre Mulder y Scully que más bien no vienen al caso, pero con una historia entretenida en toda regla. SUNSHINE

Título original
X FILES: I WANT TO BELIEVE
Director
CHRIS CARTER
Guión
CHRIS CARTER, FRANK SPOTNITZ
Reparto
GILLIAN ANDERSON Y DAVID DUCHOVNY
Género
THRILLER
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
20TH CENTURY FOX



TOP ROBOTILLOS EMPALAGOSOS



1 Cortocircuito. Johnny 5 era un brasas sabelotodo, lo que no evitó que la peli fuera un éxito. Hay rumores de remake.



2 Nuestros Maravillosos Aliados. La peli más babosa de los 80: marcianetes del tamaño de gorriones, socorriendo jubilados. Fina, fina.



3 Inteligencia Artificial. Sofisticación tecnológica al servicio de un pardillo robótico. Al pobre David le pasa de todo, al más puro estilo Marco.

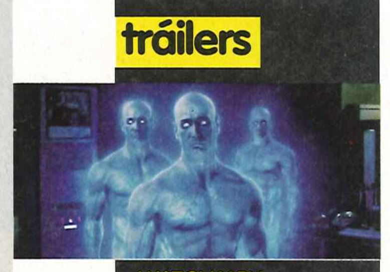


4 El Abismo Negro. Oscura y deprimente rareza Disney, con robotín petardo: Vincent.



5 Los Supersónicos. Rosie, la Gracita Morales del siglo XXI. Muy marisabidilla, aunque de una sensualidad irrefutable...

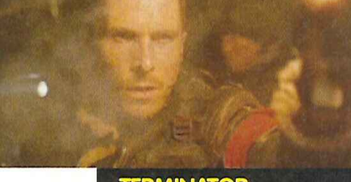
tráilers



WATCHMEN

watchmenmovie.warnerbros.com

El bombazo del mes, con permiso del teaser de Tr2n en el Comicon. Zack Snyder recreará con rigor académico la mejor novela gráfica de todos los tiempos. O al menos eso promete este glorioso tráiler.



TERMINATOR: SALVATION

www.sonypictures.net/movies/terminatorsalvation

Christian Bale encadena un blockbuster tras otro. Tras volver a encarnar a Batman se meterá, en 2009, en el pellejo de John Connor.



DEATH RACE

www.deathracemovie.com

Remake/secuela de un clásico de la serie Z setentera: La Carrera De La Muerte Del Año 2000. Jason Statham recoge el testigo de David Carradine... y Silvester Stallone.

Su rotunda brutalidad y el magnífico montaje en la batalla final.

Stallone ya ha anunciado Rambo V, ¿podrá igualar la calidad de ésta?

JOHN RAMBO

Más sabe el diablo por viejo...

DVD BLU RAY Muchos críticos dicen que tiene la capacidad dramática de una señal de tráfico (pese a haber sido nominado a los Oscar por *Rocky*, sin olvidar su gran trabajo en *Copland*) y, ciertamente, no tuvo mucho ojo al apostar por la comedia en los años 90, pero a estas alturas nadie puede negar que Stallone es un tío listo, muy listo. Cuando todo el mundo le daba por acabado, sorprendió a la industria recuperando a Rocky Balboa, reconquistando a crítica y público. La siguiente jugada, resucitar a Rambo; parecía una locura, pero ha resultado ser una genialidad. Stallone lleva la acción a Myanmar (la antigua Burma), donde Rambo combatirá a las represoras tropas de la Junta Militar que rige el país, mientras intenta rescatar a un grupo de misioneros. No es un argumento muy original, pero la violencia explícita y el ritmo narrativo que Stallone imprime en la media hora final convierten a ***John Rambo*** en lo mejor que le ha pasado al cine de acción en los últimos años. A través de un montaje excepcional, la brutalidad va subiendo enteros hasta convertir la película en un festival de explosivos, desmembramientos, hemoglobina y metralla, situándola a la altura del *slasher* más sangriento. Olvídate de los saltos acrobáticos entre explosiones, tipo *Equipo A*. Aquí, cada tiro y cada detonación duele como si estuvieras allí. Es cruda, es bestial... aunque te recomiendo que no la veas junto a tu abuela.

●●●●○ EXTRAS ●●●●○

Título original **RAMBO**
Director **SYLVESTER STALLONE**
Guión **S. STALLONE, ART MONTERASTELLI**
Reparto **S. STALLONE, JULIE BENZ**
Género **ACCIÓN**
País de origen **EE.UU.**
Distribuidora **MANGA FILMS**
19,99 € (2 DVD)
29,99 € (2 Blu-ray)



Dos formatos, idénticos extras.

Manga ha cuidado al máximo las ediciones DVD y Blu-Ray de John Rambo. Ambas se acompañan de un disco de extras que recogen escenas eliminadas, imágenes del preestreno y ocho documentales donde se muestra todo el trabajo de producción de la película: desde la música hasta las armas.



¡SEPHIROTH EN BLU-RAY!

SEGÚN ACABA DE ANUNCIAR SQUARE ENIX, EN MARZO DE 2009 LLEGARÁ A JAPÓN LA EDICIÓN BD DE FFVII: ADVENT CHILDREN, QUE INCLUIRÁ 30 MINUTOS DE ESCENAS INÉDITAS ¡Y UNA DEMO JUGABLE PARA PS3 DE FINAL FANTASY XIII! DE MOMENTO, AÚN NO HAY FECHA DE SALIDA PARA EUROPA.



LAS CRÓNICAS DE SPIDERWICK

Cuando miras con otros ojos...



Un cuento sencillo y emotivo. No quiere quemar cartuchos innecesarios de barroquismo.

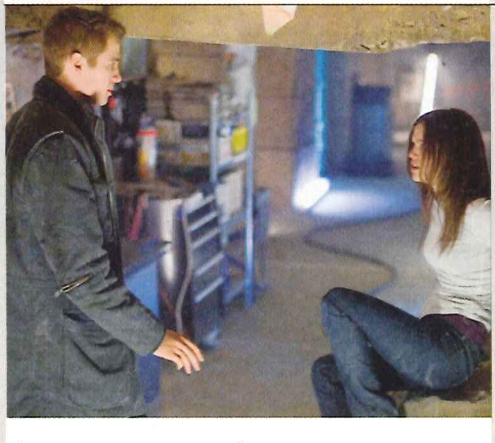


La historia tarda un poco en entrar en calor.

DVD Los «libritos» de ***Las Crónicas de Spiderwick*** son fáciles de leer para niños de ocho años, y esta película es un encanto empaquetado para toda la familia. En la época del barroquismo absoluto, en el que las historias para los más pequeños dan una y mil vueltas y hay que concentrarse a tope cuando se ven ciertas películas para atar todos los cabos, ***Las Crónicas de Spiderwick*** es especial por su sencillez. Fácil de ver y difícil de olvidar, lo mejor es su capacidad para hacernos soñar sin tratar de buscar una difícil fórmula aritmética que haga encajar a las criaturas mágicas de los ogros y las hadas en el reproductor de DVD de nuestro salón. Los extras, además, nos cuentan esos secretillos que nos gusta conocer una vez degustado el material de primera de la cinta. SUNSHINE

PELÍCULA ●●●●○ EXTRAS ●●●●○

Con FREDDIE HIGHMORE, MARY LOUISE PARKER, NICK NOLTE
Director MARK WATERS
Audios CASTELLANO E INGLÉS
Subtítulos CASTELLANO, INGLÉS
Distribuye PARAMOUNT H.E.
17,95 € (DVD)



JUMPER

Superhéroes volátiles

DVD BLU RAY Camuflada entre la avalancha de películas de superhéroes mastodónticas que se estrenan cada temporada, ***Jumper*** destaca por su modesta reformulación del género, heredando propuestas de algunos interesantes guionistas de cómics, como Mark Millar. Doug Liman ya llevó un curioso humor frío al género de espías con *Sr. y Sra. Smith*, y repite la jugada con ***Jumper***. Cuenta la historia de un grupo de elegidos que tiene el poder de teletransportarse a cualquier parte del mundo con sólo pensarlo, y entre ellos se produce una espectacular guerra secreta. Sin muchas pretensiones, pero con una clase que ya querrían muchas superproducciones. JOHN TONES

PELÍCULA ●●●●○
EXTRAS DVD ●●●○○

Con HAYDEN CHRISTENSEN, JAMIE BELL, SAMUEL L. JACKSON
Audios CASTELLANO E INGLÉS EN D.D. ESTÉREO
Subtítulos CASTELLANO, INGLÉS
Distribuye FOX H.E.
19,99 € (DVD)
30,00 € (Blu-Ray)



BATMAN, GUARDIAN DE GOTHAM

El hombre murciélago pasado por el filtro anime



La vibrante estética anime de los cortometrajes y la variedad que proporcionan los seis autores.



Sus inevitables concesiones y guiños a las películas de Nolan, antes que a los cómics del personaje.

DVD BLU RAY Situada cronológicamente entre las dos películas de *Batman* de Christopher Nolan, este largometraje animado hace con la mitología del héroe la misma propuesta que *Animatrix* le hizo a la trilogía *The Matrix*: reunir a algunos de los más destacados directores de animación japonesa para que reimaginen un mito pop occidental (en este caso, el Hombre Murciélago ideado en 1939) a través de unos cuantos cortometrajes *anime*. En este caso, además, los directores Shojiro Nishimi, Futoshi Higashide, Hiroshi Morioka, Yasuhiro Aoki, Toshiyuki Kubooka y Jong-Sik Nam, en colaboración con los estudios responsables de clásicos como *Spriggan*, *Ghost In The Shell*, *.hack* o *Metropolis*, han partido de guiones de reconocidos expertos en el personaje como Brian Azzarello, David S. Goyer o Greg Rucka. Y entre los extras, una excelente sorpresa: cuatro extraordinarios capítulos de la serie televisiva animada de *Batman*. JOHN TONES

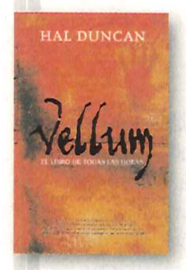
PELÍCULA ●●●○○
EXTRAS ●●●○○

Director SHOJIRO NISHIMI Y OTROS
Audios CASTELLANO EN D.D. 2.0, INGLÉS EN D.D. 5.1
Subtítulos CASTELLANO, INGLÉS,
Distribuye WARNER H.E.
15,00 € (DVD)
31,99 € (Blu-Ray)



libro

VELLUM



Autor
HAL DUNCAN
Editorial
LA FACTORÍA DE IDEAS
PVP 15,95 €

Ciencia-ficción de aquí mismito

La novela de Hal Duncan es un tanto extraña: no se trata de un relato de ciencia-ficción, tampoco lo es de fantasía, pero bien podría enmarcarse rápidamente en cualquiera de estos géneros a tenor de su argumento. Entre ángeles caídos y demonios renegados que se buscan para decirse de todo menos bonito, un Infierno místico a punto de entrar en guerra con un Cielo que domina la nanotecnología... En definitiva, el mundo imaginario que describe Duncan resulta a la vez fascinante y desasosegante, familiar y desconcertante. Tal vez sólo los más proclives a las fantasías de la mitología cristiana conecten con ***Vellum***.





TOP LIBROS VUELTA AL COLE

1. **LA FÍSICA DE LOS SUPERHÉROES** James Kakalios
2. **HACER COMICS** Scott McCloud
3. **DEL TEBEO AL MANGA** Varios autores
4. **LOS SECRETOS DE LOS GUIONISTAS...** Mark Salisbury
5. **EL CÓMIC UNDERGROUND ESPAÑOL** Pablo Dopico



TOP CÓMICS DE AQUÍ

1. **EL MANUAL DE MI MENTE** Paco Alcázar
2. **EL VECINO** Santiago García y Pepo Pérez
3. **ÁLGEBRA** Luis Durán
4. **MUERTEMANÍA** Miguel B. Núñez
5. **EL GABINETE DEL DOCTOR SALGARI** Santiago Valenzuela

figuras

HEIDI ACHUCHABLE

Un pastelito antiestrés

Parece increíble, pero varias generaciones hemos crecido viendo las aventuras y desventuras de esta pobre criaturita con sus compañeros de fatigas: Clara y Pedro.

Que si huérfana, que si a los Alpes, que si su abuelo no le hace caso, que si a la casa de la bruja aquella remilgada... Sí, pobrecita, pero, ¿no acabaste hasta las narices del sobre-exceso de azúcar que Heidi provocaba allí donde iba? Pues nada, nada, ahora es el momento de soltar toda esa energía acumulada sobre la pobre (¡¿pobre?!) niñita de mejillas sonrosaditas. Este «precioso y acogedor» muñeco antiestrés es ideal para no gritarle a tu jefe (o a tu padre, novia, colega...) cuando no debes y, a la vez, saldar una gran deuda kármica con la tele. «Youdoleli-leli, Youdoleli-leli...» ¡ven que te achuche!

Dimensiones
14 CM.
PVP 7 €



cómic

SABLE Y ESPADA

Autor CHAUVIN, BOIVIN, ARALDI
Editorial: EDICIONES B
Páginas: 48
PVP 12,95 €

Leyendas chinas y acción oriental en formato francés

De tres autores franceses poco conocidos en España, llega este relato de aventuras que resultará familiar a los habituales de la «bande dessinée»: por el formato (álbum de 48 páginas, tapa dura») y por el tratamiento de la página y de los personajes. Quienes en su momento leyeran Kogaratsu, reconocerán aquí la ligera «occidentalización» de ademanes y talantes muy orientales.

Sin llegar a la excelencia de la serie de samuráis de Bosse y Michetz, ***Sable y Espada*** representa una buena dosis de fantasía china, con su narrativa repartida entre sesiones de guantazos... y sesiones de guantazos. No faltan elementos sacados de la tradición china o de filmes como *Una Historia China De Fantasmas:* los espíritus hambrientos y cómicamente monstruosos, los maestros discretos, los saltos que parecen vuelos (y quién sabe si no lo son) y, claro, una historia con unas espadas míticas de trasfondo. Típico, pero entretenido.



Muy divertido de conducir gracias a un bastidor muy logrado.

Suspensión demasiado seca a la hora de absorber los baches.

FIAT 500 ABARTH
PEQUEÑO PURA SANGRE

Un bólido de colección para entusiastas de la marca

La legendaria firma de automóviles deportivos, que nació poco después de finalizar la II Guerra Mundial, fue adquirida por **Fiat** en 1971. Poco a poco la ha ido resucitando, creando modelos muy especiales, como son los vehículos de calle que presentan un diseño muy similar a los de competición. Después del **Grande Punto Abarth**, ahora le toca al pequeño **500**. Para diferenciarlo de otras versiones menos radicales, **Fiat** le ha colocado un faldón vistoso y un diseño de nido de abeja, además de doble salida del tubo de escape y un motor de 135 caballos de potencia (aunque parece que no son muchos, para esta «pulga» ya son suficientes...).

Va equipado con un botón que, al ser pulsado, hace que el motor suba antes de revoluciones, aumentando así las sensaciones al volante. También lleva un indicador para avisar al conductor cuándo es el momento idóneo para cambiar de marcha y otro que mide la presión de la sobrealimentación. Otro aspecto a destacar es el control de tracción especial para evitar que el coche se descontrole cuando se conduce de manera muy deportiva y unos frenos muy potentes.

En fin, se trata de un pequeño bólido que se maneja muy bien y a un precio más que asequible.

La leyenda de la casa **Abarth** aún sigue viva, aunque sea con vehículos de calle retocados.

Estilo. Nada más entrar en el Abarth te das cuenta de que estás ante un coche exclusivo. Además de sus relojes y colorido en tonos especiales, lleva pedales de aluminio y reposacabezas integrados en los asientos. Una vez arrancado, empieza a enamorar por el ruido del motor y por la agilidad con que se mueve por las curvas...

Precio **18.000 € - 20.000 €** | Potencia **135 CV** | Velocidad Máxima **200 KM/H APRÓX.** | Consumo **7 LITROS A LOS 100 KM** | Capacidad del Maletero **185 LITROS**

MUY POTENTE
Mini John Cooper Works

Con nada más y nada menos que 211 CV, el **John Cooper** es una de las estrellas de la gama **Mini**. Con un motor sobrealimentado y un chasis rebajado con respecto a otras versiones más suaves, cuenta con numerosas ayudas a la conducción, como es el control de estabilidad que, aunque se desconecte del todo, deja activo el bloqueo electrónico del diferencial. Por otra parte, la dirección tiene dos programas de funcionamiento: uno más directo que modifica la respuesta del acelerador y otro más tranquilo.



POR MOTOR ZETA

Saca el máximo partido a tu tiempo libre

agenda



AGOSTO 22

GAMES CONVENTION. Del 20 al 24 se celebra en Leipzig la feria más completa de la industria del videojuego en Europa.

AGOSTO 27

¡PS3 DE 80 GB! Con las mismas características que la de 40 GB, pero con el doble de capacidad de almacenamiento y DualShock 3 (399€).

AGOSTO 29

UNA DE PALOMITAS. Este mismo día se estrenan dos grandes pelis, Hellboy II: El Ejército Dorado y SW: The Clone Wars.

SEPTIEMBRE 3

¡A JUGAR! EA pone a la venta: Tiger Woods PGA Tour 09 (PS3, PS2, PSP), Facebreaker (PS3) y Mercenaries 2: World In Flames (PS3).

SEPTIEMBRE 4

AZKENA ROCK FESTIVAL. 4, 5 y 6 de septiembre en Vitoria (Gasteiz) actuaciones de Lagartija Nick, Hayseed Dixie...

SEPTIEMBRE 5

VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA. No te pierdas esta aventura basada en la novela de Julio Verne, portagonizada por Brendan Fraser.

SEPTIEMBRE 12

WEEKEND DANCE . Las más sugerentes vertientes de la electrónica se dan cita en Madrid (Juan Carlos I): The Prodigy, Isis...

SEPTIEMBRE 13

WEEKEND DANCE. Al día siguiente se volverán a reunir los mejores grupos de la electrónica del momento, esta vez en Barcelona.

SEPTIEMBRE 16

MADONNA EN SEVILLA. La reina del pop ha escogido Sevilla para inagurar su gira «Sticky & Sweet Tour» en España.

SEPTIEMBRE 18

MADONNA EN VALENCIA. Y se despide en el circuito de Cheste... Esperemos que esté mejor organizado que el de Héroes del Silencio.

SEPTIEMBRE 20

METROROCK. Andrés Calamaro, Melendi, El Bicho, Los Delincuentes... se darán cita en Madrid (Universidad Complutense).



1
2
3
4

UN ÚLTIMO CHAPUZÓN...

... haciendo rafting en el Alto Ebro, piragüismo en el Sella o surf en las playas de Tarifa. Te mostramos lo que se lleva para practicar estos deportes de agua.

1
Gafas con montura ultraligeras de Adidas.
(PVP consultar)

2
Camiseta técnica para deportes de agua, de Oakley.
45 €

3
Petate azul con detalles náuticos, de Reebok.
30,80 €

4
Toalla de algodón de rizo fino, de Protest. **25 €**

POR ANA MÁRQUEZ

NUESTRO PREFERIDO

ZAPATILLAS ANFIBIAS

Secado rápido y antideslizantes

Estas zapatillas, de la firma Tokitos, han sido diseñadas especialmente para la práctica de deportes acuáticos, como piragüismo, rafting, surf... Son de neopreno, lo cual hace que se sequen rápidamente, y la suela es de caucho antiderrapante muy resistente. Su precio es de 30 €.

despedida y CIERRE



Francisco «Curro» Caballero ha elegido las costas gaditanas para huir del recuerdo de los últimos trece cierres. Como no quería la paz absoluta se ha llevado a su sobrino David y una PSP blanca sin batería.

Marcos «la tripa es bella» García y su hermano Jasón «Catacrocker» se convirtieron en asiduos visitantes del Café del Mar en San Antonio (Ibiza). Aquí les vemos disfrutando con dos refrescos de guisante amargo (¿o será cerveza?). A partir del cuarto día les llamaron «Los Cafres del Mar».

El vigía de poniente. Pagar tres gimnasios y ropa de marca todos los meses es muy duro, por eso Dani «Last Monkey» Rodríguez trabaja los fines de semana en las costas de Mallorca guiando a los yates de la zona con caídas de ojos y movimientos de cadera.

LAS OTRAS PORTADAS

Sabemos que esta sección os apasiona y por eso hemos obligado a Curro a hacernos un par de portadas extras desde Cádiz vía «Bluetonth». Si te gustan más que la que hemos puesto envíanos un mail a la dirección acurrolegustaunadelaprimera@peronoseatreveadecirselo.es

¡Tu primera entrevista, chispas! Nuestro recién estrenado colaborador David Navarro se quiere curtir rapidito en las lides del videojuego. Y para ello, nada mejor que una entrevista cara a cara y bajo fuertes medidas de seguridad con el mismísimo Bambi. Los hay arriesgados...

LAS FOTOS SECRETAS DE ANNA #3. Harta de sus vacaciones en la sierra de Javalambre, Anna se ha decidido este año a alquilar un barquito velero para surcar las aguas del Alberche. Según dicen las malas lenguas, ha descubierto un par de islas paradisíacas a las que ya ha puesto nombre y apellidos. Por cierto, bonitas gafas...

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO AMERICAN GANGSTER
Luis A. García Sorio (ASTURIAS)
Paloma Domingo Rama (VALENCIA)
Javier Herrero Jover (BARCELONA)
David Huelamo (MADRID)
Mª. Isabel Conde Gómez (OURENSE)

CONCURSO RACEDRIVER GRID
Adrián García Hernández (ALICANTE)
Urtzi Lago Villar (GUIPÚZCOA)
Marcos Berrocal Suárez (MADRID)
Eduardo P. Arias Marco (BARCELONA)
Ester Calero López (BARCELONA)
Mª. José Castro Cortés (VALENCIA)
Pedro Martínez Sánchez (BARCELONA)
Jaime Cabero Juan (ASTURIAS)
Rubén Berrocal Oliver (BARCELONA)
Adolfo J. Castellanos López (HUELVA)
Fredy Codjoe Millón (VALENCIA)
Jesús Nieto Moya (CIUDAD REAL)
Alberto Cerezo Rodríguez (VALENCIA)
José M. Granell Sánchez (MADRID)
Alberto Gutiérrez Zalabarría (VIZCAYA)
Manuel Guerra Barragán (SEVILLA)
Luis J. González González (ASTURIAS)
Francisco San Roque Antón (VALENCIA)
Raul Alonso García (VIZCAYA)
Francisco J. Olivares Marín (BADAJOZ)

CONCURSO SILENT HILL ORIGINS
José M. Solera Núñez (VALENCIA)
José Ginés Picón López (MURCIA)
Jorge Todolí Masquefa (MADRID)
Iván Corzo Sainz de la Maza (VIZCAYA)
Joaquín Giménez Medina (BARCELONA)
Miguel Peragón Araque (MADRID)
Tomás Téllez Ruiz (MADRID)
José R. Sotomayor de la Mata (TOLEDO)
Natalia Villagrasa Izquierdo (ZARAGOZA)
Miguel A. Araque Medina (JAÉN)

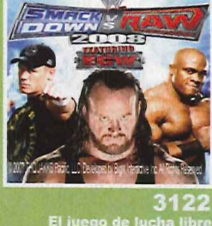
CONCURSO ZEN STONE 1GB MP3
Miguel Pina Balfagón (TERUEL)
Mª Antonia Nieto Estepa (SEVILLA)
Mercedes Fernández Reollo (MADRID)
Juan José Martínez Serrano (BARCELONA)
Pedro Soriano Ibáñez (MURCIA)
Antonio Zaino Lara (VALENCIA)
José Antonio Ramírez Gutiérrez (VALENCIA)
Pedro García Sánchez (MADRID)
Juan A. Rodríguez Antelo (CÁCERES)
Francisco García Martínez (MURCIA)
Mario Faiella (PALMA DE MALLORCA)
Toñi Jiménez Martínez (MADRID)
Jesús Romero Vargas (HUELVA)
Miriam Rodríguez de Guerola (VALENCIA)
Rafael Ortega Gutiérrez (MADRID)
David Alonso Cuesta (SALAMANCA)
Carlos Méndez Catalá (VALENCIA)
Antonio Agüera Parrón (MURCIA)
Alejandro L. Gómez Martínez (MURCIA)
David Martínez Esandi (GERONA)

CONCURSO LA CONSPIRACION BOURNE
Jesús Castillo Pareja (JAÉN)
David López Martín (MADRID)
Miguel A. Jiménez Castillo (GRANADA)
Jesús García Pirez (MADRID)
Antonio Berná Asensio (ALICANTE)
Fernando González García (MADRID)
David Gómez Martín (MADRID)
Iván Agudo Anes (MADRID)
José M. Rodríguez Vera (SEVILLA)
Urtzi Lago Villar (GUIPÚZCOA)
Juan Orero González (SEVILLA)
Rubén Millán López (CASTELLÓN)
Adrián De Toro Berlanga (TOLEDO)
Jordi Barguilla Batista (BARCELONA)
Iván Pérez Gómez (SEVILLA)
Jaime Cascón Rodríguez (MADRID)
Miguel A. Ruiz Fernández (BARCELONA)
Francisco Redondo Hernández (ALMERÍA)
Gonzalo Manzano Llamazares (LEÓN)
Luis Ruiz Gutiérrez (SEVILLA)
Adoración Salútregui Eguía (MADRID)
Isabel Sánchez Bastida (MURCIA)
Francisco López-Ibáñez Infante (CÁDIZ)
Salvador Torregrosa Alapont (VALENCIA)
Patricia Gago Barrado (BARCELONA)

JUEGOS Entra en la diversión! La mejor página de Juegos



3192



3122
El juego de lucha libre definitivo



3089
Consigue que tu mascota esté feliz y radiante



3170
¿Podrás rescatar a los amigos de Luke?



3204



3152
El destino de la humanidad depende de ti

2034
Controla la rana ídolo de piedra del antiguo Zuma

3174
Juega a 10 locos y desafiantes minijuegos

3176



3180
Gana el cinturón del campeonato del mundo

7682
Disfruta de la Formula 1

ayuda
Envía **PSJ** Código JUEGO Al **7454**
Ej: Envía PSJ 3192 al 7454 para jugar a toda pantalla al INDIANA JONES Y EL REINO DE LA CALAVERA DE CRISTAL







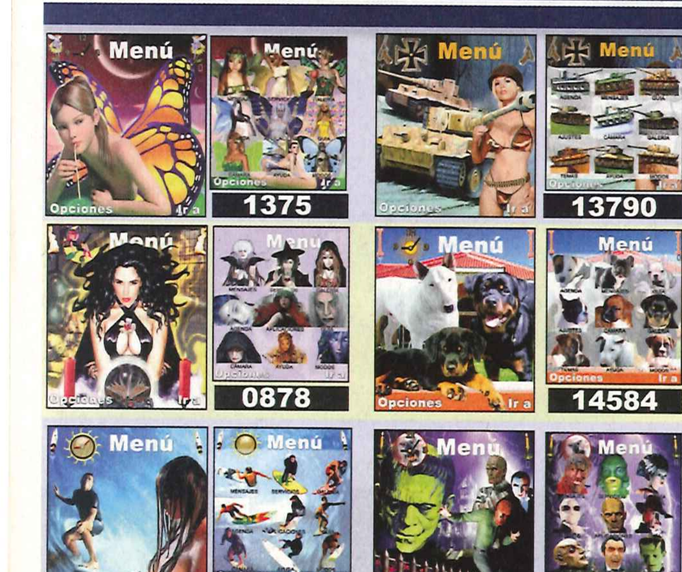
3131

3186

1327

3113

TEMAS Personaliza tu móvil con tus Temas preferidos













1375 · 13790 · 13565 · 8788

0878 · 14584 · 0904

2249 · 3852

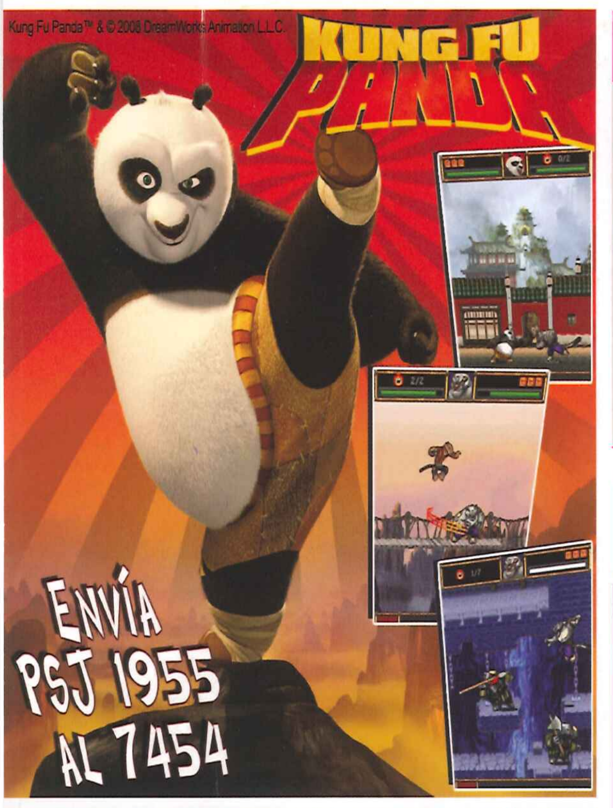
0165 · 1745

6168 · 2250

ayuda
Envía **PST** Código TEMA Al **7454**
Ej: Envía PST ZOMBIES al 7454 para cambiar los fondos e iconos de tu móvil por ZOMBIES o envía PST 14584 al 7454 para cambiarlos por PERROS

TAMBIÉN PUEDES ELEGIR:

ZOMBIES
GUERRERAS
NINFAS
TIBURONES
MOTOS
DELFINES
RUBITAS
MACIZAS
LOBOS
DEPORTIVOS
ENFERMERAS
TOROS
ASIATICAS
CHICASMALAS
UNICORNIOS
MULATAS
DEMONIOS
CHICASGUAPAS
AVIONES



MÚSICA

OléMovil.com

TOP

1.	28507	Sean Kingston	Beautiful Girls
2.	22773	Maná	Si no te hubieras ido
3.	21679	Kate Ryan	Ella Elle LA
4.	31025	Chambao	Duende del Sur
5.	33302	Leona Lewis	Bleeding love
6.	20469	El Arrebato	Dame cariño
7.	22838	Shaila Dúrcal	Tanto cielo perdido
8.	31589	Melocos con Natalia (La Q.Estación)	Cuando Me...
9.	24220	Iguana Tango con Belén Arjona	Te perdí
10.	11298	Estopa	Cuerpo triste
11.	22775	Ragdog	Nada más
12.	19448	Miguel Bosé con Gloria Gaynor	Hacer por hacer
13.	12289	Merche	Ya no me digas lo siento
14.	21947	Madonna	Give It 2 Me
15.	16736	El Canto del loco	Eres tonto

CERTIFICADO ORIGINAL

SIN ALTAS NI SUSCRIPCIONES

Envía **PSM** Código MÚSICA o SONIDO REAL Al **7454**

Ej: Envía PSM 20469 al 7454 para recibir DAME CARIÑO cantada por EL ARREBATO o envía PSM TERROR al 7454 y pasarás mucho miedo al escucharlo

SGAE SOCIEDAD GENERAL DE AUTORES Y EDITORES SGAERMVIAM/ 513/09/9019

SONIDOS REALES

BEBE	Ruidosa carcajada de un bebe
TOCAHUEVOS	Es tu jefe para tocarte los...
NUEVO	¡¡¡Tienes un mensaje nuevo!!!
TERROR	Sonidos fantasmales
PADREPIJO	Oirás un Padre Nuestro muy pijo
GALLINA	Gallina imitando un fórmula 1
MOTOR	Arranque de una harley davidson
SUPERPIJA	O sea.. Te cojo el teléfono
GITANO	Ja payo, llevo lo malacatone en la fregoneta
CRISTAL	Parece que se rompe de verdad

PERSONAJES FAMOSOS

EPIYBLAS	Oye Epi...dime Blas...
RISTO	Cantando eres más basto que...
RAPMALIGNO	El rap del Dr. Maligno
ELCAUDILLO	España es una nación grande...
EXORCISTA	Coge el puto teléfono...
UMBRAL	Yo vengo hablar de mi libro
LLACER	Casting con Tamara en OT
FFGOMEZ	¡A la mierda!
LUISMA	Como el Luisma no se entera
GOLLUM	El teléfono es mi tesoro





